PC GAMER TERAZ RAZEM Z NAMI! Edycja CD

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAM... ...CADE

Gry Komputerowe

maj 1999 • cena 9.95 zł • index 337137 • issn 1427-633X

5/99

X-WING ALLIANCE

Tu Nie Znajdziesz Sojuszników!

RECENZJE

- Aliens vs Predator
- Civ: Call To Power
- Lands Of Lore 3
- GTA London
- Rollcage
- Requiem
- Lander
- NFS 4
- Saga



CGS 9 771427 633997 05

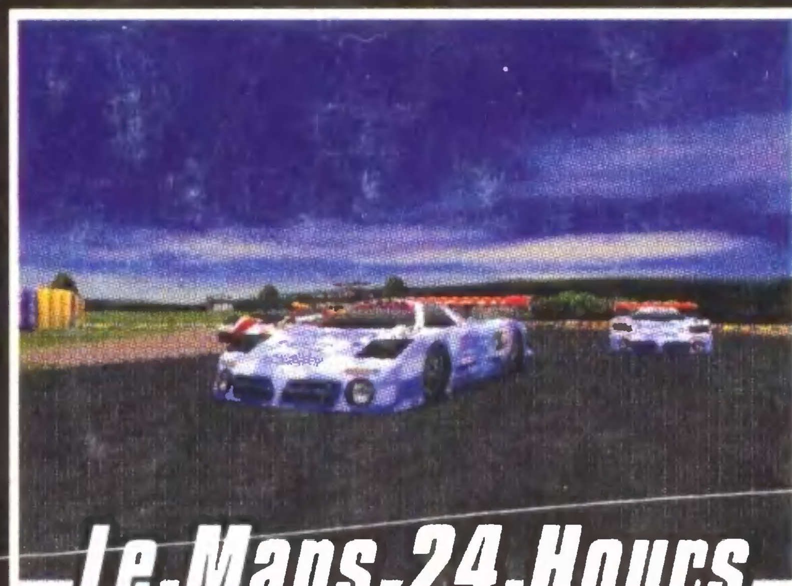
Praca w Toku



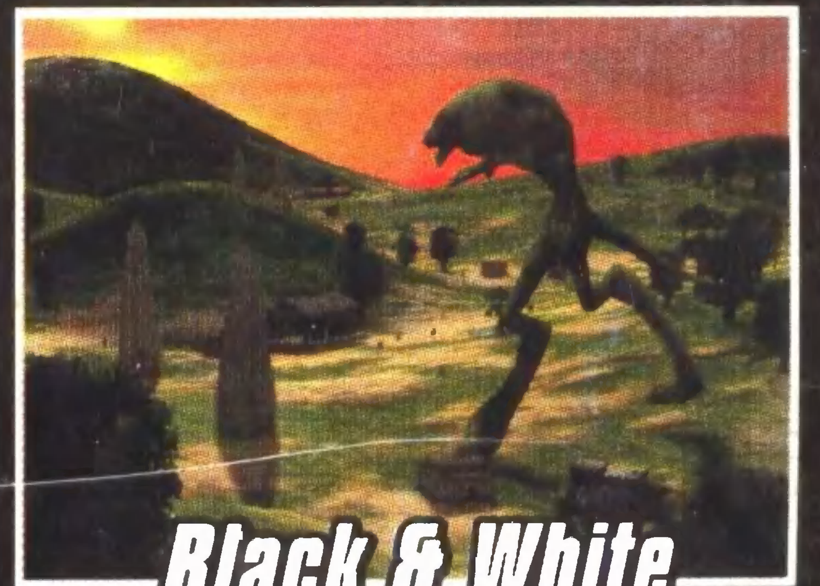
Theme Park 2



Croc 2



Le Mans 24 Hours



Black & White





zapraszamy do
LEKTURY OBOWIĄZKOWEJ:

Superbike World Championship

Alpha Centauri

Sim City 3000

Lands of Lore III

Kup tylko 3 gry
z ww. serii,
a otrzymasz czwartą
za darmo!!

Wystarczy przesłać na nasz adres* 3 wycięte kody kreskowe**
(dolny panel opakowania)

Przesyłając 2 kody kreskowe otrzymujesz super koszulkę!

*/ IPS Computer Group Sp. z o.o.
ul. Okrężna 3, 02- 916 Warszawa

**/ dotyczy tylko kodów kreskowych z gier: Superbike World Championship, Alpha Centauri, Sim City 3000, Lands of Lore III.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

EA SPORTS SUPERBIKE

LANDS OF LORE III

SIM CITY 3000

TE GRY MUSZĄ SIĘ ZNALEŹĆ NA TWOJEJ PÓŁCE!

Czas trwania promocji: do 30 czerwca 1999

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 5/99 (58)
rok siódmy

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Bartosz Nuckowski (Bartek), Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), (Stalker) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

Od Redakcji

Miło mi powitać w odnowionych „Grach Komputerowych", które od ostatniego numeru przeszły prawdziwą rewolucję. Wprawdzie wyglądowo nie różnią się zbytnio od poprzednich wydań, ale za to pod względem warstwy treściowej, różnica jest olbrzymia. Oprócz stałego składu autorów „starej" redakcji, dołączyli nowi współpracujący dotychczas z polską edycją „PC Gamera". Dodatkowo nasze pismo zasilane jest tekstami autorów angielskich z „PC Gamer UK", więc nie zdziwcie się, że pod niektórymi artykułami znajdziecie obco brzmiące podpisy. Dzięki takiemu mariażowi „Gry Komputerowe" na pewno zyskają, gdyż z wydania brytyjskiego wybieramy same najbardziej smakowite kąski – takie artykuły, które w polskich realiach byłyby trudne lub wręcz niemożliwe do napisania. Najlepszym tego przykładem w tym wydaniu jest choćby obszerny wywiad z Terrym Pratchettem, jednym z najpopularniejszych na świecie autorem książek fantasy o nieprzeciętnym poczuciu humoru. Dzięki dopaleniu przez „PC Gamer UK" zyskaliśmy możliwość zamieszczenia jeszcze gorącego materiału o „Official Formula One Racing", „Le Mans 24 Hours" i „Black & White".

W tym numerze możesz przeczytać recenzję „X-Wing Alliance", a w „Zapowiedziach" o „Episode 1 Racer". Ten powrót mody na „Gwiezdne Wojny" nie powinien dziwić, bo amerykańska premiera nowego filmu z tej serii, już w maju. Z innych zmian w piśmie chcę zaanonsować dwa nowe działy: „Na Tropie" i „Z Ostatniej Chwili", dobrze znane Czytelnikom „PC Gamera". Cała reszta pozostała w zasadzie bez większych zmian. Cena pisma również, a to też nie jest przecież bez znaczenia!

Marek Suchocki

OUTCAST

WYWIAD *Autorzy z grupy Appeal pragną zabrać nas na podróż do alternatywnego wymiaru, zabudowanego z dbałością o każdy, nawet najdrobniejszy detal. Czyżby „Outcast" miał zostać najlepszą grą roku?*

zapowiedzi



porady



recenzje









WYWIAD czytaj str. 68

Terry Pratchett

Najpopularniejszy autor komicznych książek fantasy. Nasz człowiek rozmawiał z nim na temat związków „Discworlda" z dyskami CD-ROM.



Witam wszystkich zmęczonych implikacjami wiosennymi (tzw. przesilenie wiosenne). Jeśli chcecie spędzić kilkanaście najbliższych godzin w swojej komputerowej samotni, bez ględzenia tzw. kadry i rodziców, to serdecznie zapraszamy do sięgnięcia po nasz najnowszy krążek. Ponieważ jednak spora część demek z naszego covera działa w trybie multi-player radzimy zaprosić do wspólnej zabawy jakiegoś znajomka. Giercmani - sieciujcie się!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

X-Wing: Alliance

LUCASARTS
P200, 32 MB RAM, KARTA 3D

Kolejny odcinek bardzo już wiekowej serii Lucas Art. Tym razem da nam możliwość podziałania na peryferiach wielkiego konfliktu. Jako przedstawiciel jednego z walczących o wpływy rodów kupieckich możesz spróbować swych sił w kosmicznej walce. Tym razem jednak aspekt militarny będzie tylko przyczynkiem do konfliktu dwóch wielkich rodów. W żadnym wypadku nie można powiedzieć, że panom z LucasArts zabrakło konceptu! Poniższe demko lepiej uruchamiać nie spod menu, ale przegrać z płytki na hadeka i... spróbować pohulać w wielkiej przestrzeni kosmosu!





Kingpin

INTERPLAY
P200, 32 MB RAM, WIN 95, 3DFX

Lata dwudzieste... czyż może być coś bardziej fascynującego niż efekty głupoty rządzących? Chyba nie. Chicago, Nowy York i inne aglomeracje po prostu pragną rozrywki i zakazanego alkoholu. Nie martw się, nie będziesz musiał go dostarczyć. Twoje zadanie będzie polegało na wyeliminowaniu przeciwnika - przecież to w końcu prawdziwy shooter, a nie ckliwa strategia. Coś dla fanów naprawdę wieeeelkich giwer.

Daikatana

EIDOS
P200, 32 MB RAM, KARTA 3D

John Romero odgrażał się że po odejściu z ID zasypie świat giercowniczy produktami jeszcze lepszymi od kultowego już „Quake". Do tej pory nie było wielu okazji by sprawdzić te butne zapowiedzi,



ale wreszcie światło dzienne ujrzał niecodzienny FPP shooter z założonej przez renegata firmy Ion Storm. Mamy jednak dla Was i niezbyt chyba radosną (biorąc pod uwagę polskie realia) wieść. Ta wspaniała giera niestety chodzi tylko w trybie multi-player i to wyłącznie w wersji sieciowej, gdzie rozgrywka toczona jest na serwerze Ion. Giera potrafi nieźle namieszać. A my nie kochamy TP SA...



V-Rally

INFOGRAMES
P166, 32 MB RAM, KARTA 3D

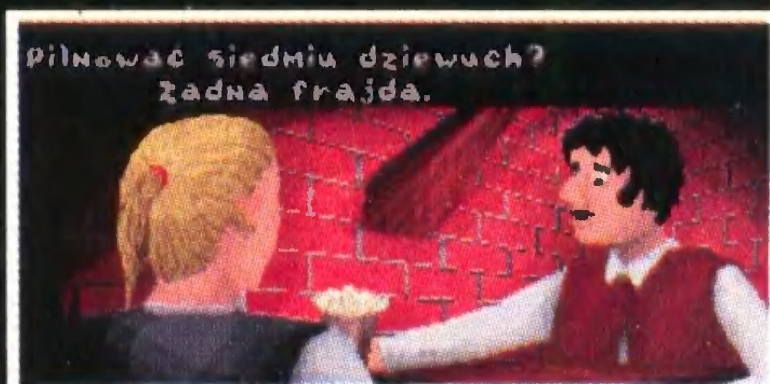
Chyba nie mają powodu do narzekań miłośnicy czterech kółek i zawrotnych szybkości. Polecam Wam dziś także i długo oczekiwanego „V-Rally". Gierka funkcjonuje tylko w sieci lokalnej, więc może być wymarzonym przerywnikiem podczas nudnych lekcji informatyki (nie to żebyśmy Was odciągali od nauki, co to, to nie). Warto się pobawić najnowszym produktem Infogrames, gdyż jego ciekawe wykonanie powinno przyciągnąć przed ekrany monitorów wszystkich fanatyków polnych eskapad po żużlowych drogach mazowieckich wsi.



Apache Havoc

EMPIRE
P166, 32 MB RAM, KARTA 3D

Jeśli kochacie podniebne polowania, a dość macie gigantycznych prędkości i przemykających z prędkością meteorytu celów przed oczami, polecamy klasyczne już dyliżanse, czyli śmigłowce - rosyjski Mi28-Havoc i amerykański hicior, AH64 Apache.





PEŁNA GRA

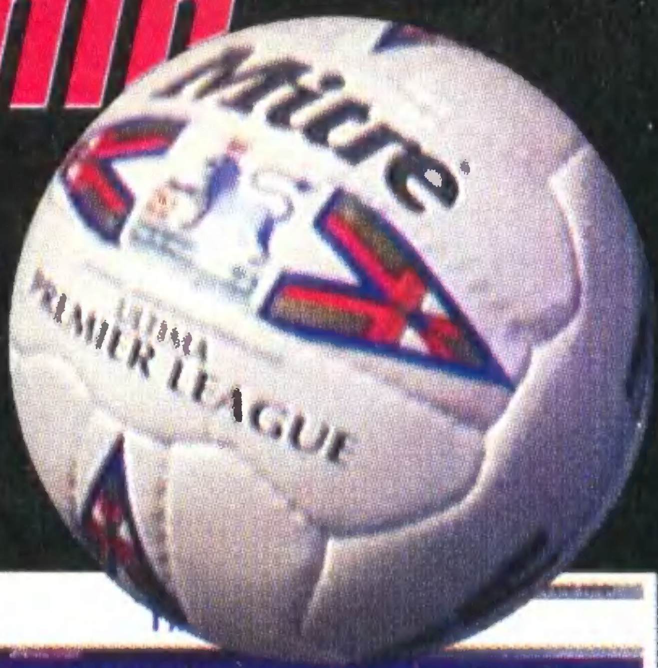
7 Dni i 7 Nocy

MIRAGE
486, 16 MB RAM, DOS

Hmmm, mam wielkie obiekcje dotyczące tej giery. Jeżeli lubicie przygodówki, a dodatku do Waszych ulubionych należy nieco sprośna seria z fajtłapą Larrym, to z całą pewnością docenicie zawarty tutaj ładunek humoru i łagodnego erotyzmu.

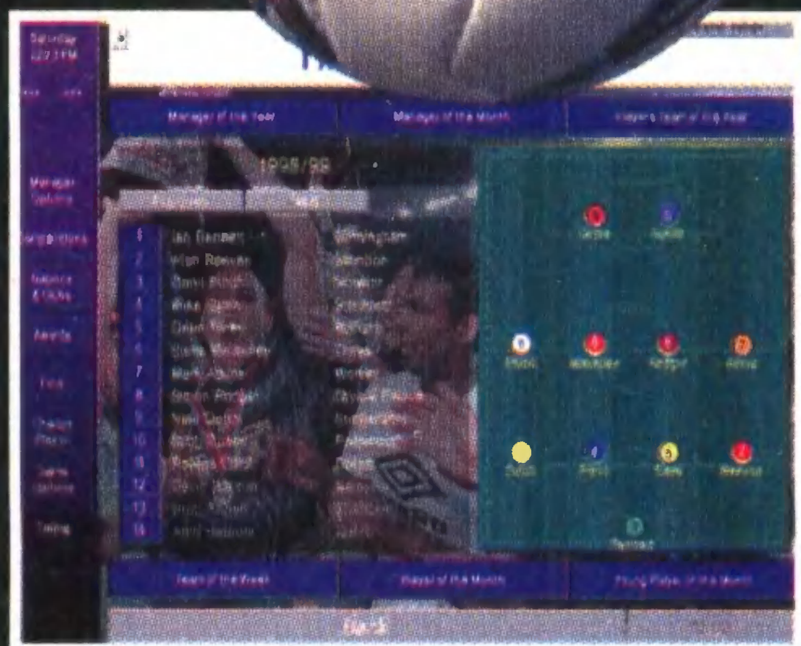
Uwaga! Proszę rozpakować grę do katalogu, który wybierze instalator i po rozpakowaniu przeczytać znajdujący się tam plik tekstowy „Czytaj.txt". Zaoszczędzisz w ten sposób sobie sporo nerwów.

Championship Manager 3



EIDOS
P133, 16 MB RAM, WIN 95

Wśród wielkiego grona wałęsających się bez celu po naszej redakcji ludzi znajduje się pewien zapaleniec, który nawet najlepszego engine'u shootera, czy też wspaniałości wyścigów nie zamieni na klasycznego menadżera piłkarskiego. Ja sam nie wiem, co może się kryć magicznego w setkach liczb i zestawień. Ponoć to murowany hit! Jestem profanem.



Sports Car GT

ELECTRONIC ARTS
P166, 32 MB RAM, WIN 95

Ileż to kilometrów nabiły już nasze komputerowe maszynki? Setki tysiące, dziesiątki tysięcy. Teraz będziecie mogli spokojnie zwiększyć ten matematyczny powód do dumy. Oto z bardzo utytułowanej stajni wyjeżdża najnowsza giera wyścigowa - „Sports Car GT". Będziecie mogli tutaj spróbować swych sił. Polecamy!

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

The Guardian of Darkness	Cryo	P166, 32 MB RAM
LiveWire!	SCI	P133, 16 MB RAM
Slave Zero	Accolade	P200, 24 MB RAM, D3D
Tanktics	DMA	P166, 32 MB RAM
Settlers 3 PL Multi-Player	Blue Byte	P133, 32 MB RAM
Warzone 2100 Multi-Player	Eidos	P166, 32 MB RAM
The Red Odyssey	Team Evolve	P120, 16 MB RAM
Requiem: Avenging Angel	3DO	P166, 32 MB RAM
Tank Racer	Grolier Interactive	P166, 32 MB RAM
Malkari	Interactive Magic	P166, 32 MB RAM
Wild Metal Country	Gremlin	P166, 32 MB RAM

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ Z KRAJU I ZE ŚWIATA

NOWOŚCI

ze świata

• Trzecia odsłona piekielnie krwawego marzenia polskiego kierowcy - Carmageddonu", wjedzie z wielkim hukiem na nasze hadeki już na święta... Bożego Narodzenia, he, he...

• Activision pracuje nad niesamowitym projektem giercowniczym. Jako członek klanu wampirów będziesz musiał zmierzyć się z dziesiątkami przeciwników w niezwykle klimatycznej „Vampire". Już we wrześniu!

• Podobnie zresztą wrzesień zaowocuje najnowszą zabawką Gremlina. Długo oczekiwany „Clan Wars" pozwoli nam spotkać się oko w oko ze starożytnymi Celtami.

• Do legendy nieśmiertelnych „Pirates" powraca Eidos w swoim „Cutthroats". Łupienie floty handlowej, pojedynki pod pełnymi żaglami i jaskinie pełne skarbów. Hmmmm... niczym przechadzka nocą po parku.

• Wreszcie wielka saga „Wing Commander" doczeka się prawdziwie pełnoekranowej realizacji. Tym razem kolejność się odwróciła i bohaterów tej kosmicznej epopei zobaczymy na szklanym ekranie! Prace trwają...

• Już w lecie wielki projekt EA, stworzenie supersymulatora, ziści się dzięki ludziom z Jane's. Teraz czekać będzie na nas osiem maszyn, niesamowite scenerie (pojedynek w Wielkim Kanionie) i... zakup kolejnego Voodoo dla trybu SLI. Co za czasy.

■ WYDAWCA **LUCASARTS** ■ PLATFORMA **PC, N64, PSX** ■ PREMIERA **MAJ**

SW: Episode 1 Racer



LucasArts cierpi na bezsenność. Ichni ludzie chyba nie wracają z pracy do domów, tylko czekają na kolejne zarządzenia Wielkiego G, który także najwyraźniej także nie może znaleźć ukojenia w ramionach Morfeusza. Co to oznacza? Nadciąga nowa część „Star Wars"! Oczywiście wszyscy maniacy gatunku zdołali się już zaopatrzyć w najnowsze wersje plakatów / kubeczków / figurek (dowolne skreślić) przedstawiających ich ulubieńców. Wszystko to jednak blednie wobec faktu, że saga żyje własnym życiem i nawielkie ekrany wejdzie niezabawem „Episode 1". Aby przez tyle lat móc przyciągnąć do kin rzesze ludzi (od ząbkujących niemowlaków po łysiejących biznesmenów) potrzebne jest to „coś". Po raz kolejny przekonamy się czy owo magiczne clou nie zostało zjedzone przez komercję. Taką jak na przykład komputerowe wcielenie wyścigu na grawitacyjnych „skoczkach".

Zapewne pamiętacie wspaniałą sekwencję wyścigu na dziwnych skuterach, jaką zmuszony był odbyć Luke podczas pobytu na Tatooine. Skrzyżowanie domowej „jawki" z najnowszą technologią umożliwiło odbycie szaleńczego pościgu między zadrzewionymi rejonami planety. Szlusowanie z prędkością ponad 600 mil na godzinę po prostu zapierało oddech w piersi i powodowało gwałtowny wysyp zawartości kubków z popcornem. Wrażenie piorunujące. Co wtedy dałby człowiek za możliwość wskoczenia na ten sprzęt i zmierzenia się z własnym opóźnieniem w reakcjach. Brrrr... ciary tańczą na plecach. No i nadszedł ten dzień - oto najnowszy giercowniczy dodatek do wielkiego filmowego przedsięwzięcia pomoże tysiącom fanów spróbować swych sił w gigantycznym wyścigu. Każda z tras ma około 20 mil rzeczywistej długości, co, biorąc pod uwagę gigantyczną prędkość skuterów, niczym zatrważającym nie jest. Ale nie o dystanse tutaj chodzić będzie, najważniejsza jest szybkość! Będziemy mogli poszybować nad pustynnymi czy lodowymi pustyniami, oczywiście nie zapomniano o naszych ulubionych kniejach. Twórcy gry odważnie porównują osiągnięty przez nich efekt do tego co było udziałem widzów „Ben Hura", gdy ujrzeli wyścig rydwanów! Oczywiście nie samym wyścigiem człowiek żyje - po odbyciu kolejnego rajdu będziemy mogli upgradować nasz sprzęt i zmieniać całe konstrukcje na nowocześniejsze rozwiązania. To aspekt „gospodarczy" zabawy, choć nikt oczywiście nie zamierza robić z tej gry menadżera stajni skuterów grawitacyjnych! Jedno jest pewne - ultranowoczesny engine, doskonałe zaimplementowanie warunków fizycznych i wielka grywalność - oto cechy nadciągającego hitu ze stajni LucasArts. ■





■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

UEFA Champions Leage 98/99

Jeśli miałeś okazję pogrywać wcześniej w reklamowany nazwiskiem angielskiego napastnika Michaela Owena produkt i zachwyciłeś się jego jakością, to teraz będziesz mógł zawalczyć w wykorzystującym w pełni jego engine „UEFA Championship Leage 1998/99". Co różni najnowszą piłkę ze stajni Eidosa od poprzednika? Panowie - przed Wami możliwość pogrywania w Lidze Mistrzów! I to od roku 1960! Setki zespołów i możliwość konfrontacji z najlepszymi graczami ówczesnej Europy - po prostu kolejny kwiatek do ogródka miłośników piłki nożnej. Tym bardziej warte polecenia, że „nasi" po ostatnich „sukcesach" powinni iść do... A zresztą każdy wie dokąd. ■





■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PLATFORMA **PSX** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

V-Rally 2

Lepiej, szybciej i bardziej dynamicznie - tak oto pokrótce scharakteryzować można najnowsze wcielenie marzeń gości z Infogrames. „V-Rally 2" nadchodzi! Tym razem producenci postanowili nam totalnie dokopać, miażdżąc nasze paluchy na 92 wielce zróżnicowanych trasach! Tak wielka liczba terenów nie może zdystansować liczby maszyn, jakie będziemy mieli okazję zobaczyć podczas pogrywania w „V-Rally 2". Wśród nich zobaczymy (to tylko skromny pokaz mocy tego produktu): Peugeota 306 Maxi, Mitshubishi Lancer Evolution, Toyotę Corollę, Subaru, Forda Escorta i wiele innych. Maniacy ultrarealizmu wreszcie powinni być zadowoleni, bowiem w grze wystąpi aż sześć typów prowadzenia rozgrywki - od klasycznego wyścigu po bezdrożach, przez pogrywanie z kumplem, po bitwę! Nie wiemy czy nowe wcielenie klasycznego hitu od razu zarządzi na rynku wyścigówek, ale „Colin McRae Rally" chyba będzie musiał zejść z piedestału. ■







DIRECTX 7.0

Już za chwilkę będziemy mogli cieszyć się najnowszą wersją DirectX. Siódemka wypłynie niedługo i wiadomo iż ma znacznie poprawiać współpracę z kartami 3D (niesamowite, nie ;). Powoli zaś docierają do nas informacje o wersji „osiem", która ma przejść wielką rewolucję i wprowadzić nową jakość. ■

■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Street Wars

Grałeś w „Constructora"? Grałeś... Miałeś dość czasami niezrozumiałych zjawisk przyczynowo-skutkowych i z największą ochotą pragnąłeś rozbić wroga wielkim najazdem uzbrojonych w „gnaty" ludzi? Chciałeś... A więc odrzuć stare przyzwyczajenia i zagłęb się w najnowszy produkt Infogrames, którego zadaniem będzie zwalczenie utytułowanej konkurencji. Tym razem zapewniano nas o wyposrodkowaniu - żadnych przegięć w kierunku ultrarealizmu, postawienie przede wszystkim na grywalność i totalna zabawę. Jak zapewnili nas twórcy „Street Wars" stanowi połączenie gry strategicznej przypominającej „Constructora" i wielkiej dawki humoru (czasami, trzeba przyznać dość wisielczego). Brzmi smakowicie... ■



ze świata

• Impressions tym razem wysłała ekipę swoich programistów do Kairu, by tam szukali natchnienia dla najnowszego produktu Sierry - „Pharaoh". Cóż to takiego? „Caesar III" w Egipcie!

• Nie wiem jak Wy, ale ja na miejscu chłopaków z Gremlina zapłakałbym nad utraconą niepodległością. Właśnie wpadli w łapki Infogrames.

• Już potwierdziły się informacje, że Psgnosis zamierza przyłożyć się do wydawania gier na następcę PSX-a. Pecetowe giery z tej stajni dystrybuować ma zaś GT Interactive.

• EA zajęła się dystrbuowaniem i produkcją gier na PSX, które opowiadać będą o II wojnie światowej i choć w części zainspirowane zostaną twórczością S. Spielberga. Pierwszą nich będzie „Medal of Honour", silnie bazujący na „Szeregowcu Ryanie".

■ WYDAWCA **3DO** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MAJ**

Might & Magic VII

Długowieczna i jakże ortodoksyjna seria „Might & Magic" będzie kontynuowana! Tym razem zostanie opatrzona numerkiem 7, a ponadto dopalona na kilku pominiętych wcześniej płaszczyznach. Po pierwsze, zostanie poprawiony chyba największy bug ostatniej części, a mianowicie totalnie badziewna grafika. Najnowsze wcielenie „Might & Magic" ma nam zaimponować 16-bitową w pełni akcelerowaną grafiką (gra będzie obsługiwać 3Dfx-a, Matroxa, Rendition oraz wszystkie dopałki działające przez D3D). Nie zapomniano również o mięchu - będziemy mieli okazję zabawić się z 26 nowymi potworami oraz oczywiście klasycznymi, jak elfy, dwarfy, gobliny czy ludzie. Ponadto do dyspozycji gracza zostanie oddane więcej ras i typów charakteru. Jak obiecują programiści z New World Computing gra ma być łatwiej dostępna dla neofitów dzięki zaimplementowaniu specjalnego tutoriala. Cóż więcej dodać - tak naprawdę największą wadą „M&M6" była grafika, bo zawartość merytoryczna zawsze - jeśli chodzi o gry z tej serii - potrafiła cisnąć o glebę naszymi szyszakami. Teraz ten bug ma być poprawiony, a gra jeszcze bardziej rozbudowana. Czekamy na nią już teraz polerując swoje nieco podniszczone mieczyki... ■





■ WYDAWCA **MICROPROSE** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MAJ**

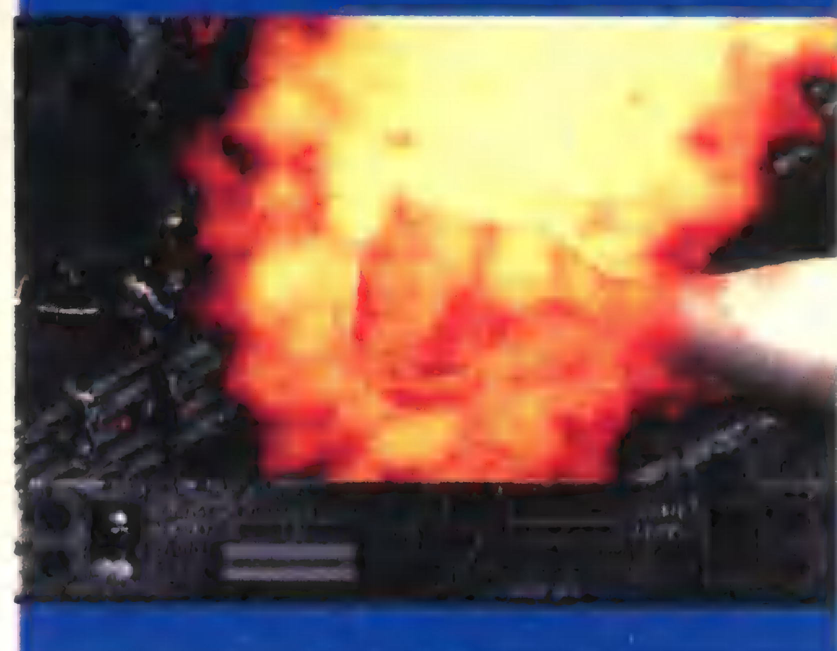
Mechwarrior 3

Są ludzie (a niektórzy uważają że chodzi tutaj głownie o kobiety), którzy sądzą, że tylko wielkość jest w stanie całkowicie sprostać wymaganiom nowej epoki. Wyznawców tej pokrętnej idei zachęcamy do zerknięcia na najnowsze wcielenie stareńkiego „Mechwarriora". MicroProse po raz trzeci uderzył i zamierza nas oczarować setkami nowych przeciwników, poprawionym engine graficznym i znacznie zmodyfikowanym AI. Wysłuchano setek próśb graczy i wreszcie będziemy mogli wpływać walką na teren bitwy. Jako jeden z pilotów tych wielkich mechów będziesz mógł się zmierzyć z weteranami drugiej strony i zweryfikować swe umiejętności. Szykuje się prawdziwa orgia walki, eksplozji i fruwających w powietrzu elementów „konkurencji". ■

■ MIRAGE ■ PC ■ JUŻ JEST

Icarus

Chyba miłośnicy RPG nie będą mogli narzekać na brak interesujących tytułów. Teraz będziecie mogli zmierzyć się z mrocznymi siłami w najnowszej polskiej produkcji tego typu - „Icarus". Z pierwszych screenów, jakie udało się nam wydębić widać wyraźnie, że zafascynowanie klasycznym już „Diablo" wciąż, niczym fatum wisi nad nami. Rzut izometryczny i renderowane postacie - oto bardzo charakterystyczne dla tej linii dynastycznej naleciałości. ■



■ WYDAWCA **INTERACTIVE MAGIC** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

Flashpoint

Zapomnij o „Delta Force", już nie zobaczysz terrorystów z „Rainbow Six", niech przez moment nawet nie przyjdzie Ci do głowy wspomnieć stareńkiego „Spec Ops". Nadchodzi w całym swym groźnym majestacie „Flashpoint" - symulator żołnierza niedalekiej, choć bardzo mrocznej przyszłości. Świat rozstrzygnął problem Zimnej Wojny w bardzo radykalny sposób - dość powiedzieć, że ktoś nacisnął guzik i... wygrała Ameryka. Ale na tym niestety nie koniec - nastał czas wykonywania operacji o tzw. małym natężeniu. Weź więc w garść swój M16 i spróbuj sił w ciężkiej walce. Jako maleńki trybik wielkiej maszyny będziesz musiał wykazać się umiejętnościami podoficera i stopniowo awansując przejmować będziesz kontrolę nad coraz większym potencjałem sił. Od piechura po pilota śmigłowca bojowego lub czołgu... oto perspektywa jaką daje nam właśnie „Flashpoint".



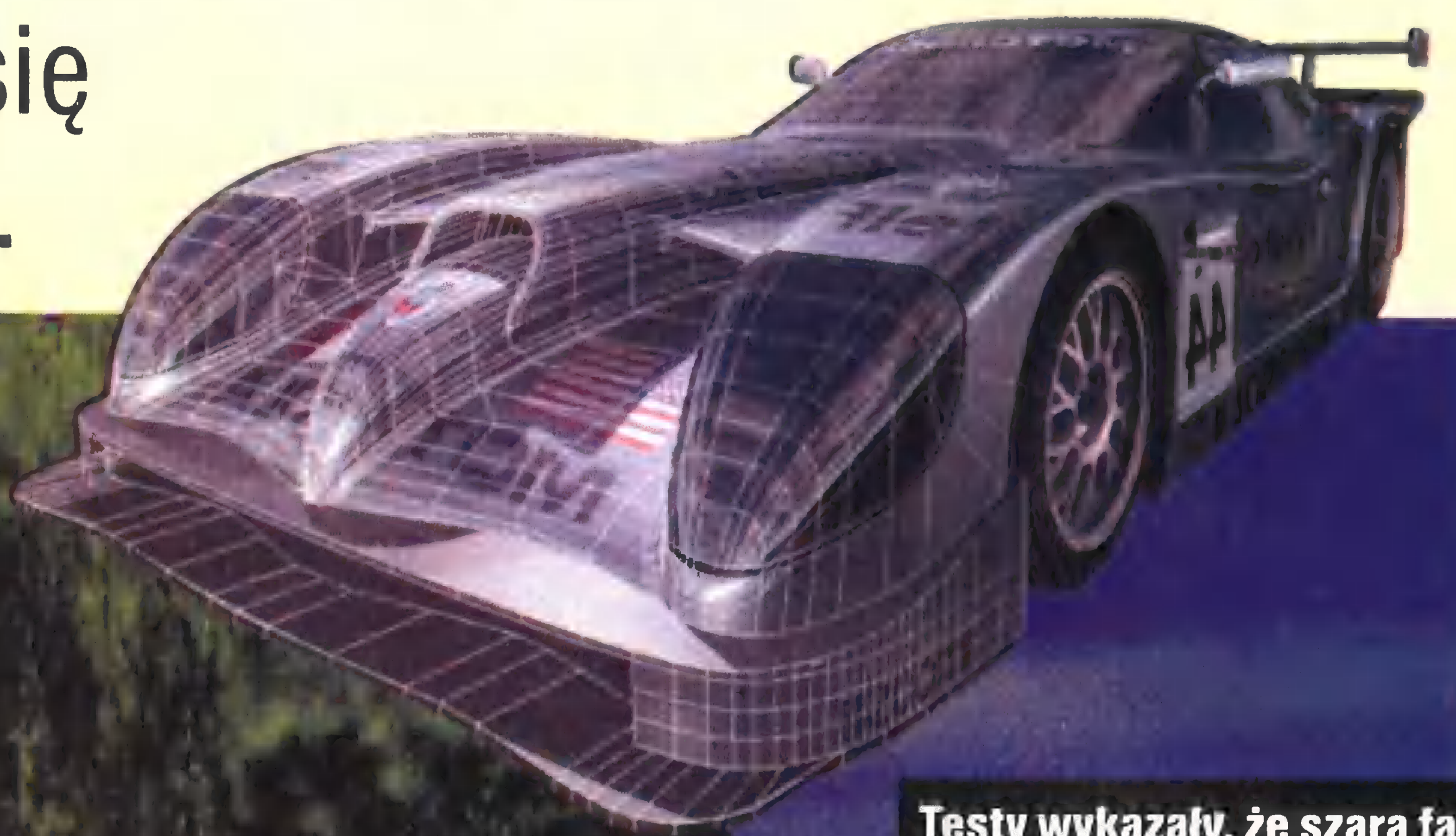
Warto zwrócić uwagę na naprawdę niezły engine pozwalający nam poznać smak walki. Po serii bardzo przeciętnych gier Interactive Magic szykuje chyba prawdziwego hiciora. ■

NOWY DZIAŁ

Pierwsze spojrzenie na...

Le Mans 24 Hours

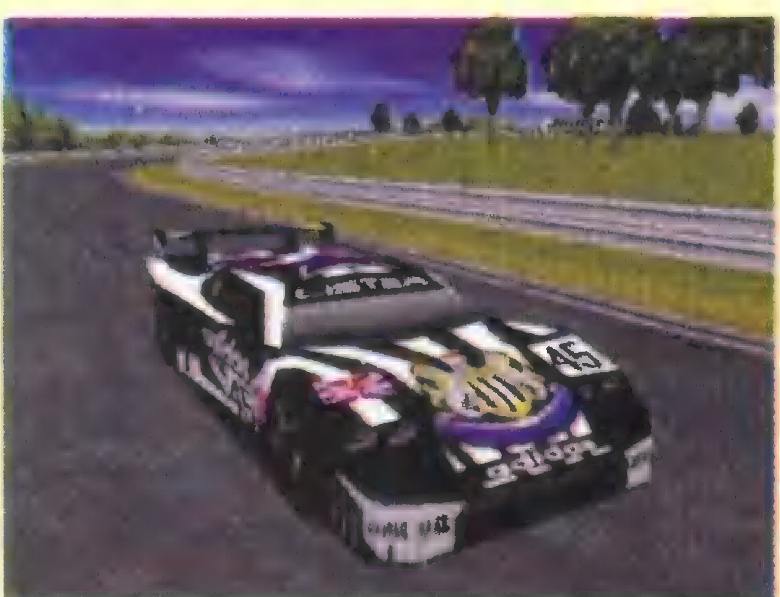
Tradycyjnie w tym momencie używa się Brrrruum! ZWALCZMY TĘ TRADYCJĘ.



Testy wykazały, że szara farba może prowadzić do utraty nawet 10% szybkości.







Nareszcie możliwa jest rozgrywka multi-player na jednym pececie. Dopóki prowadzimy na zmiany.







Na naszym pececie można będzie żonglować nawet 48 samochodami. Hurrra.

Siądźcie na chwilę. A jeśli już siedzieliście, to pozostańcie w tej pozycji. A teraz pomyślcie o wszystkim co robicie w ciągu jednego dnia. Wstajecie z łóżka. Idziecie do pracy albo do szkoły.

Pracujecie do przerwy na drugie śniadanie, robiąc to, co macie zrobić. Następnie idziecie na drugie śniadanie (albo jecie je w łóżku, jeśli jesteście studentami) i wracacie do pracy. Do domu wracacie późnym popołudniem, czasami wieczorem, prawdopodobnie przysiadacie na chwilę, a następnie zaczynacie gotować obiad. Zjadacie go i zaczynacie myśleć o tym, co robić dalej. Może wybierzecie się do pubu. Ale prawdopodobnie spędzicie wieczór przed telewizorem, z jedną ręką spoczywającą na Waszym wiernym psie (jeśli oczywiście macie psa). A potem wślizgujecie się do cieplutkiej pościeli i smacznie śpicie do rana, przygotowując się do rozpoczęcia od nowa całego tego cyklu.

Chwytacie o co chodzi? No dobra, a teraz wyobraźcie sobie, że zamiast automatycznie wykonywać te rutynowe czynności, cały ten czas spędzacie wbici w fotel bardzo szybkiego samochodu, prowadząc z niemal maksymalną prędkością i cała Wasza egzystencja (o życiu nie wspominając) zależna jest od tego, czy zdołacie utrzymać koncentrację. To ogromnie przytłaczająca myśl. A jest to właśnie to doznanie, jakie Infogrames próbuje tego lata umieścić na naszych monitorach.

O rany. Jak na Boga zamierzają oni tego dokonać?

Rozległ się hałas. Wielkouchy rozejrzał się...

Test Wytrzymałości

Oczywiście wymaganie, aby gracz kierował samochodem przez wszystkie 353 okrążenia przez 24 godziny nonstop jest proszeniem o nieco więcej poświęcenia niż jest gotów dać przeciętny gracz. Bo pominąwszy wszystko, musimy jeść. I spać. I tańczyć swe dziwaczne, zmysłowe tańce.. Ale prawdziwy Le Mans charakteryzuje się właśnie niesamowitym obciążeniem nakładanym zarówno na kierowcę, jak i pojazd, tak więc skrócenie wyścigu niczego nie załatwia. Na szczęście projektanci z Eutechnyx planują wykorzystanie funkcji kompresji czasu do ściśnięcia bolesnej udręki rzeczywistego wyścigu w bardziej poręczne porcje.

Działa to wszystko poprzez to, że samochody doznają zużycia w szybszym tempie niż w większości innych gier samochodowych. Zobaczymy jak opony ścierają się aż do stanu katastrofalnej eksplozji, wręcz znikające w oczach paliwo oraz ścierające się na gładko przekładnie. A oprócz tego przypadkowego zużywania się samochodu otrzymujemy dobrze znane ciosy, kiedy wdamy się w zderzenie przy dużej szybkości. Wielkość „uszkodzeniowatości”, jeśli posłużyć się tym pseudonaukowym określeniem, jest wyliczana z mieszanki szybkości, kąta uderzenia oraz siły tego, z czym się zderzamy, co czyni staranowanie stogu siana znacznie bezpieczniejszym od, na przykład, wbicia się w granitowe urwisko. Wynikowe kraksy są wyliczane w czasie rzeczywistym, więc jest nadzieja na uniknięcie syndromu „kraksy zegarowej”, jaki ostatnio widzieliśmy w „Test Drive 5”, gdzie wszystkie te koziołkowania i piruety nie miały najmniejszego związku z tym, co mogłoby wydarzyć się w rzeczywistości.

Oczywiście takie wrogie warunki czynią strategię zjeżdżania do warsztatów o wiele istotniejszą niż w przeciętnej grze wyścigowej. Dobrze wyliczone zjazdy do warsztatu dla wymiany opon i uszkodzonych elementów nadwozia mogą wysunąć nas daleko na czele całej stawki. Ale nasi mechanicy również nie są nieomylni, od czasu do czasu popełniając błędy, które na dłużej eliminują nas z wyścigu... co chociaż realistyczne, chyba nie jest najlepszym pomysłem. Bo czyż naprawdę chcemy, aby element przypadku pozbawiał nas szans na zwycięstwo?

Kompresja czasu prowadzi również do gwałtownych zmian otoczenia, kiedy dzień osuwa się gładko w godziny zmierzchu, aby następnie gwałtownie zapadł mrok. Le Mans obiecuje nadać każdemu z 48 widocznych na ekranie samochodów osobny zestaw reflektorów oświetlających trasę. Miejmy nadzieję, że pozwoli to wytworzyć wiarygodnie nastrojowy dreszcz nocnego wyścigu. Warunki pogodowe również zmieniają się w przyspieszonym tempie, przez co sprawdzanie prognoz pogody staje się kluczowe, aby móc odpowiednio dostosować swój samochód.

W celu rzeczywistego zasymulowania Le Mans będzie nam również potrzebna spora porcja (tak na oko wielkości łyżki wazowej) precyzyjnych informacji. Każdy z samochodów został wymodelowany przy konsultacjach każdego z rzeczywistych zespołów wyścigowych. Zawiera się w tym skanowanie zdjęć pojazdów, a następnie zastosowanie ich jako powłoki do wykreowania pięknych samochodów. Obok strony wizualnej, zespoły zadbały też o dostarczenie projektantom pękających w szwach teczek specyfikacji technicznych, aby wszystko zostało wykonane z jak największą precyzją. Cała armia fotografów (a może tylko jeden, ale naprawdę pracowity) została wysłana na Pętlę de la Sarthe (obwodnicę Le Mans), aby zrobić zdjęcia każdego milimetra trasy, które wykorzystane zostały jako punkty odniesienia trasy wirtualnej.

Czy gra będzie dobra? Czy też będzie zła? Czy tylko jedna trasa będzie stanowić pewne ograniczenie? Nie mamy pewności i z okowów tej niepewności nie uwolnimy się póki w nią naprawdę nie zagramy.
Kieron Gillen

DLACZEGO BĘDZIEMY GRAĆ W „LE MANS” 24 GODZINY NA DOBĘ...

- Funkcja kompresji czasu ściska całą dobę do rozmiarów jednego posiedzenia.
- Jest tu tryb robienia kariery, w którym nasz kierowca zmienia zespoły jak najemnik.
- Organizatorzy tego wydarzenia potwierdzili z uznaniem jej autentyzm.
- Brrruuuuuuum.

Producent: Eutechnyx | Zaawansowanie: 72.52% | Premiera: Czerwiec 1999



Pierwsze spojrzenie na...

Official Formula One Racing

Od teraz mamy do wyboru już 34 „oficjalne" gry z cyklu Formuła 1...



Replaye mogłyby swobodnie konkurować z tymi, które mogliśmy oglądać w „Grand Prix Legends" Papyrusa



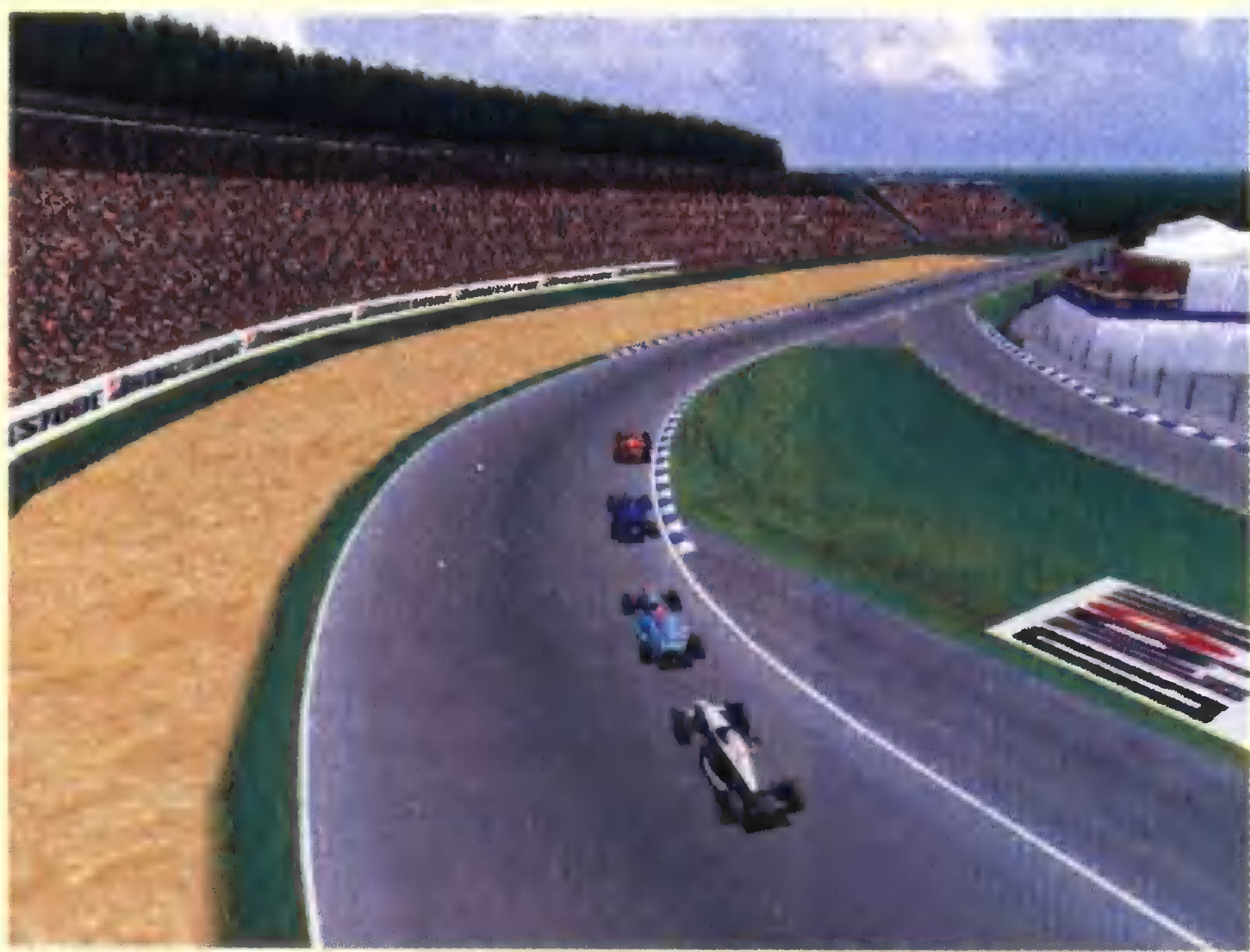
Zapomnij o bocznych lusterkach. Najlepszą metodą na spojrzenie do tyłu jest operowanie kątem patrzenia kamery.







Nasz CD-Editor twierdzi, że jest to Monza. Głowy za to nie dalibyśmy sobie uciąć...







Jeśli zderzysz się z barierą ochronną lub innym samochodem, szybko zauważysz na swojej bryczce uszkodzenia.

Już niedługo nasi stali czytelnicy będą mogli zapoznać się z całkiem ciekawym programikiem „UltraHLE". Krótko mówiąc jest to program, dzięki któremu na naszych pecetach możemy uruchamiać gry z N64.

Oczywiście nie trzeba chyba dodawać, że jest on nielegalny - dzięki interwencji prawników Nintendo zdjęto go ze strony internetowej, tym samym podkreślając, że jedynym sposobem na granie w nintendowe gierki jest zakup konsoli N64. „UltraHLE", to całkiem ciekawa rzecz, gdyby nie pewne małe „ale": aby grać na tym emulatorze bez haczenia się animacji, trzeba mieć co najmniej superszybką maszynę. Istnieje też inna, trzeba dodać, że całkowicie legalna, metoda na granie w dobre gierki bez zaprzedania się mrocznym siłą. Ową alternatywą jest „Official Formula One Racing", czyli remake superhitu z Nintendo 64 znanego pod tytułem „F1 World Grand Prix". Jego twórca, firma Video System, oferuje nam szaloną prędkość oraz tryb arcade w klasycznym wyścigu nie zapominając oczywiście o całych rzeszach wielbicieli ostrej ultrarealistycznej symulacji. Nie oszukujmy się - rynek wyścigów na PC aż się gotuje w oczekiwaniu na następny produkt wysokiej jakości z serii Formula One. „Formula One" Psygnosisu, „Monaco Grand Prix" Ubi Softu oraz „Johnny Herbert's Grand Prix 98" rozczarowały nas z różnych powodów m.in. popadaniem w skrajności - zbytnią pedanterią, realizmem, przywiązaniem do niezbyt istotnych szczegółów, wjazdami na bariery ochronne przy jednoczesnym niezmiennym (lub zmieniającym się w niewielkim stopniu) wyglądzie samochodów po wypadku. „Official Formula One Racing" ma być z założenia grą, która będzie balansowała między tymi skrajnościami. Na podstawie wersji beta, której mieliśmy się okazję przyjrzeć można stwierdzić, że projekt ten idzie w dobrym kierunku.

Legendarne Wypadki

Najważniejszym, wręcz niezbędnym do odniesienia sukcesu, elementem gry, która obsługuje akceleratory 3D jest jakość wizualizacji. Od razu trzeba zaznaczyć, że jeśli chodzi o konkurencję na tej płaszczyźnie „Official Formula One Racing" nie będzie miała się czego wstydzić. Tekstury samochodów, wyraźnie pokazują niewiarygodne przywiązanie do szczegółów, sceneria wraz ze wszystkimi elementami jest wymodelowana wręcz perfekcyjnie, zaś efekty zderzeń widoczne na karoserii naszej bryczki przypominają nam najlepsze chwile spędzone w zeszłym roku nad „Grand Prix Legends" firmy Papyrus. Przykładowo, jeśli za bardzo przytniesz swoje opony, będziesz nie tylko świadkiem ich spektakularnego samozapłonu tudzież wybuchnięcia, ale również swojej sromotnej porażki - wszyscy kierowcy, którzy pomyśleli o tym wcześniej, będą Cię teraz wymijać ze złośliwym uśmiechem na gębie.



W miejscach takie jak to najlepiej jest stosować „asystenta kierowcy".

Podobnie jak w każdej symulacji wartej wykupienia licencji, tak i tutaj będziemy mieli takie szczegóły, jak np. boksy kontrolne oraz garaże, do których naturalnie będzie można wjechać. Nie da się ukryć, że są to elementy, na którą Video System zwrócili szczególną uwagę, starając się oddać możliwie najdokładniej rzeczywistość. Ma to wymusić na graczu podejmowanie pewnych decyzji strategicznych już przed wyścigiem: będziesz musiał decydować ile zabrać benzyny, w którym momencie stanąć w boksie, jakie opony założyć lub po prostu zmienić praktycznie wszystkie najważniejsze ustawienia samochodu. Z postoju w garażu można dowiedzieć się wielu innych, ciekawych informacji o trasie, na której się będziesz ścigał. Niewątpliwe warto będzie to zrobić, gdyż da nam to lekką przewagę nad naszymi komputerowymi przeciwnikami.

Mówiąc jednak prawdę, tryb Arcade będzie na tyle prosty dla laików, że nawet morderczy tor Monaco nie będzie dla nich straszny - szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że dostępne są różne tryby pomocy (wspomaganie kierownicy oraz hamulców na szczególnie ostrych zakrętach). Jeśli tylko gracz przerzuci się na tryb symulacyjny, od razu zrozumie co oznacza pojęcie „dokładne prowadzenie samochodu na skomplikowanych zakrętach". Tak naprawdę kwintesencją grania jest opanowanie kierownicy, trzeba jednak stwierdzić, że w wersji, którą mieliśmy okazję oglądać, trzeba będzie nad tym jeszcze trochę popracować, ponieważ nie chcielibyśmy, aby tak wspaniale zapowiadający się tytuł, zakończył swój żywot na mieszającej go z błotem recenzji, tak jak np. „Monaco Grand Prix".

Dzięki temu że FIA wydaje licencje mniej restrykcyjne niż np. FIFA, możemy mieć wiele gier, które w tytule mają słowo „official". „Official Formula One Racing" oferuje nam 11 drużyn, 22 kierowców oraz 16 torów, które mogą Ci się wydać znajomymi (w przeciwieństwie do psygnosisowej „F1'99" oraz nadciągającej ze stajni EA grze tego typu). Ponieważ wszystkie dane pobrano z oryginalnych dostępnych w roku poprzednim, możemy się spodziewać, że nazwiska startujących, specyfikacje samochodów, dane drużyn, a nawet niektóre zasady mogą lekko się różnić.

Prawdę powiedziawszy „Official Formula One Racing" jest na tyle trudną grą (oczywiście mówimy o trybie Simulate), że nawet ortodoksyjni gracze mogą zostać skopani jej poziomem. Z drugiej strony, jeśli istnieje na tym świecie jakaś sprawiedliwość, gra powinna odnieść sukces. Jest ona przepełniona detalami, na których to stworzyła się reputacja np. Geoffa Crammonda, ma wspaniale wymodelowane trasy, powalającą grafikę oraz rzuty kamery, które - jak twierdzi Video System - równie dobrze moglibyśmy oglądać w telewizji. Ponadto dzięki temu, że „Official Formula One Racing" ma korzenie czysto konsolowe, znajdziemy w niej szereg opcji, dzięki którym nawet nowicjusze F1 będą mogli nauczyć się pokonywać niebezpieczne i trudne zakręty.

Jednak co bardziej niewiarygodne, wydanie tej gry jest już kwestią dosłownie kliku tygodni! W momencie gdy to obwieszczamy, trwają końcowe prace nad grą. Devoloperzy prawie już ukończyli już kod, co oznacza, że gra ma szanse pojawić się nawet już za miesiąc! Miejcie szeroko otwarte oczy, gdyż już niedługo powinniśmy stuknąć recenzję pełnej wersji tej gry. ***Matthew Pierce***

DLACZEGO ZECHCESZ POJEŹDZIĆ „OFFICIAL F1 RACING"...

- Samochody, sceneria i niesamowite powtórki są po prostu porażające.
- Tryb symulacyjny oraz Arcade zadowoli każdego fana wyścigów.
- Praktycznie każda część Twojego samochodu może być zmiażdżona lub zepsuta.
- Są tu miliardy ustawień kąta patrzenia kamery. No dobra, jest ich 20...

Producent: Video Systems | Zaawansowanie: 95% | Premiera: Kwiecień 1999

PRACA W TOKU

TWÓJ PRZEWODNIK PO GRACH, KTÓRE POJAWIĄ SIĘ NA HORYZONCIE

Platforma: **PSX**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Argonaut/Fox**
Premiera: **Wiosna**

Croc 2



Croc jest chyba najmilszym stworzeniem, jakie kiedykolwiek odwiedziło świat gier komputerowych.

Wszyscy, którzy choć raz grali w tę grę, od razu – niezależnie od wieku – zakochiwali się w tym zwierzaku. Znam nawet pewnego trzydziestolatka, którego ulubioną grą jest właśnie „Croc". Gra stworzona przez Argounaut i Fox Interactive była obok „Mario 64" najbardziej cukierkową platformówką wszech czasów. Nie było w niej kropli krwi, a przemoc (zresztą bardzo łagodnie pokazana) zdarzała się niezwykle rzadko. „Croc" był jednym z lepiej sprzedających się programów na PSX-a – chętnie kupowali go np. rodzice swoim pociechom, nie obawiając się tego, że po kilku godzinach spędzonych z grą dzieciak urwie głowę któremuś z posiadanych pluszowych misków.

Zapowiadana na koniec wiosny druga część „Croca" ma więc mieć nie zmienioną ideę, a ponadto nadal będzie bardzo niewinna. Jednak zostanie do niej wprowadzone mnóstwo zmian kosmetycznych i technicznych. Poprawie ulegnie oczywiście grafika. Sam Croc, jak i inne postacie dostaną większą liczbę wielokątów, dzięki czemu będą wyglądać bardziej



naturalnie. Odwiedzane przez Croca krainy zaobfitują w jeszcze większą feerię barw, różnić się będą między sobą sceneriami oraz rozmaitymi szczegółami, a końcowi bossowie wyglądem będą przypominać środowisko panujące w danej krainie. W każdym z czterech światów będzie po dziesięć oddzielnych poziomów, na których znajdziemy mnóstwo atrakcji (jak np. jazda kartem, albo gnanie ze stromego stoku na wielkiej śniegowej kuli). Autorzy zastosowali technikę, dzięki której dany level nie będzie się długo ładował z kompaktu, a wgrany zostanie od razu z pamięci konsoli. Croc oprócz znanych już ruchów zyska jeszcze kilka nowych ciosów ogonkiem, albo np. tzw. superskok, dzięki któremu bez problemu pokona wielkie przepaści. Dojdzie też kilku nowych przeciwników, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć. Nowością w „Croc 2" jest również wprowadzenie interakcji z postaciami. Oznacza to, że Gobbosy będą z nami gadały, a czasem nawet pomagały. Dodany zostanie również nowy element: za uzbierane kryształy można kupić różne bonusy, ekstra życia, itp. Dobrą wiadomość mam również dla posiadaczy Dual Shocka (których jest ostatnio coraz więcej) – gra ma w pełni wykorzystywać to urządzenie! „Croc 2" z pewnością powtórzy sukces oryginału. Brak wielkich, rewolucyjnych zmian, może wyjść grze na dobre, bo przecież pierwszy „Croc" był prawie bezbłędny.

Krzychoo





W każdym z czterech, znacznie się od siebie różniących światów, będzie po dziesięć leveli.







Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Bullfrog**
Premiera: **IV kwartał**

Theme Park 2

Bullfrog najwyraźniej nie zamierza zbyt długo ocierać łez po odejściu swojego Mistrza. Po wyśmienitym „Populous", który ostro zarządził na rynku, szykują wydanie sequela prawdziwego wymiatacza - nadchodzi „Theme Park 2"!





Jeśli lubicie napawać się cierpieniem ludzkim, stawiając przy wejściu do rollercoastera kilka budek z frytkami i hamburgerami, kochacie okradanie dzieci z ostatnich pieniędzy, jednocześnie szprycując ich przereklamowanymi lizakami - oto wraca produkt Waszych marzeń!

Oczywiście od wydania pierwszej części tego hitu minęło już nieco czasu (około pięciu latek!) i technika zrobiła gigantyczny postęp w dziedzinie prezentacji grafiki. Dlatego też najnowsza odsłona tej świetnej gry została całkowicie przeniesiona w środowisko 3D. Wykorzystany tutaj ma być engine od znanego nam „Populousa", choć ponoć ma on zostać bardzo zmodyfikowany. Co to oznacza? Ludzieee, wreszcie będziemy mogli spokojnie oglądnąć wszystkie nasze wynalazki z dowolnej perspektywy, zakręcimy obrazem jak miło i wreszcie... będziemy mogli się spokojnie wskoczyć do dowolnego obiektu i obejrzeć go w działaniu! Wiem, że brzmi to nieprawdopodobnie, ale przejażdżka zakupionym właśnie rollercoasterem powinna być jednym z „gwoździ numeru". Już teraz dotarły do nas wieści, że projektanci „Theme Park 2" postawili przede wszystkim na wygląd giery. Full kolor, pełna obsługa najnowszych dopałek 3D i wejście w nowe środowisko graficzne - oto trzy sformułowania najlepiej opisujące dzieło Bullfroga. Dane nam było zerknąć za kurtynkę szczelnie zasłaniającą cały projekt i z zamieszczonych tutaj screenów widać wyraźnie jak przebiegała największa w dziejach tej firmy rewolucja. Na rynku pojawił się właśnie „Rollercoaster Tycoon", więc chłopakom z Bullfroga przybył silny konkurent, którego pojawienie się spowodowało dokoptowanie do teamu pracującego nad „TP2" specjalisty od projektowania rollercoasterów! Wielki nacisk położono na odpowiednie zaimplementowanie efektów fizycznych (zaczyna pachnieć symulatorami, czyż nie?). Nie zdziwcie się więc, gdy zobaczycie setki parametrów opisujących najnowsze gadżety, jakie wyszły z Waszych warsztatów. A propos... Projektanci „TP2" postanowili

Firma Bullfrog zamierza ostro zawalczyć i wysmaży nam potencjalnego zdobywcę tytułu Strategii Roku 1999.



dołączyć do znanych już nam projektów kilkadziesiąt nowych rozwiązań. Będziemy więc mogli budować nie tylko znane nam z poprzednich części wielkie, kolorowe i radośnie furczące na wietrze budowle - teraz każdy z naszych parków może być podzielony na „dzielnice", z których każda posiada odmienny charakter, przedstawiając Kosmos, Królestwo Fantasy czy Halloween. Tym razem nie zapomniano o opcji pogrywania multi-playerowego, a słychać nawet głosy wrzeszczące o możliwości zabawy w Internecie.

Martwimy się jedynie o posiadaczy słabszych kompów, którzy niekoniecznie mogą być ukontentowani wymaganiami technicznymi giery. Co



prawda ludzie z Bullfroga zapewniali nas, że na modłę pierwszej części nie zapomniano o posiadaczach słabszych kompów. Ludzie, jeśli któryś z Was nie ma jeszcze 3Dfx-a, to właśnie usłyszeliście ostatni gwizdek, by go kupić! **Jagd52&Suicide**









Platforma: **Sega**
Wydawca: **Sega**
Producent: **Dreamcast**
Premiera: **IV Kwartał**

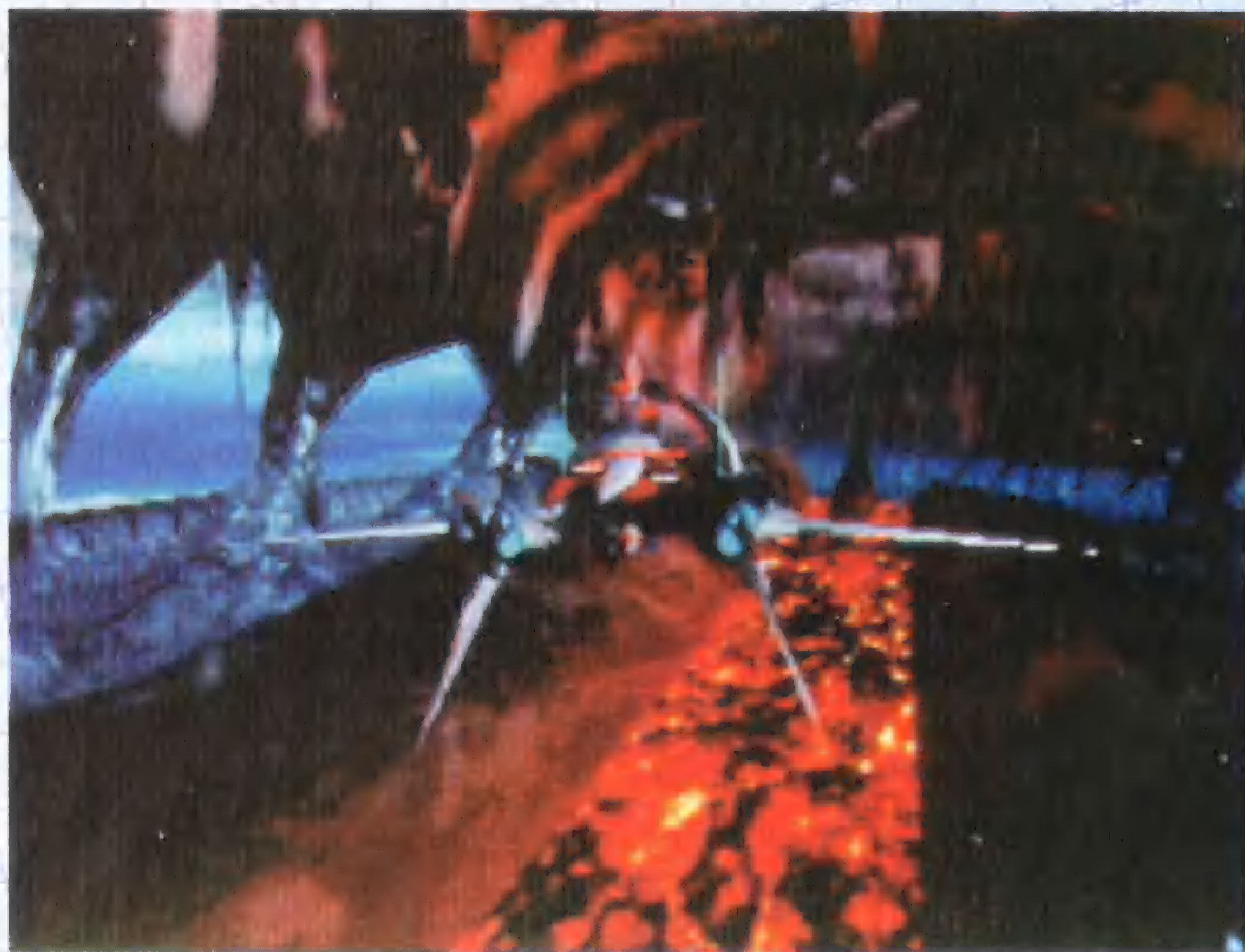
Geist Force DC

Dreamcast to wspaniała konsolka. Lecz jedynymi, którym na razie dane jest ją oglądać, są nasi żółci bracia.

Mimo wszystko „sajty" internetowe, aż pękają w szwach od zapowiedzi coraz to nowszego softu na ten właśnie sprzęt. Producenci gier prześcigają się w informacjach technicznych, podających specyfikacje sprzętowe swojego produktu. Nie inaczej jest też w przypadku „Geist Force", gdyż producentem, i wydawcą tej gry jest nie kto inny jak sama SEGA.

Produkty firmy Sega od lat cieszą się ogromnym uznaniem graczy na całym świecie. Charakteryzują się przepiękną grafiką, niestandardową muzyką i niebywałą grywalnością. Podobnie prezentuje się też najnowsze dziecko Segi, kryjące się pod tytułem „Geist Force". Właściwie to bez zagłębiania się w szczegóły można by ją określić jednym słowem – strzelanka. Jednak ma to być dosyć nietypowa strzelanina. Otóż, jak poinformowali nas autorzy, w „Geist Force" będzie prawdziwa fabuła rodem z najlepszych przygodówek bądź rolplejów. Nie dość tego – gra ma być podzielona na poszczególne sekwencje, które mają pchać fabułę do przodu. Jakby tego było mało to powiem jeszcze, że autorzy poszli o jeszcze jeden krok do przodu, ponieważ w „Geist Force" fabuła ma być nieliniowa! To znaczy, że od tego jak przejdziemy misję zależeć będzie nasz dalszy los! Graficznie „Geist Force" ma pokazywać prawdziwą moc drzemiącą w Dreamcaście. Wszystkie tekstury są bardzo kolorowe i wykonane w wysokiej rozdzielczości. Gra ma zabijać płynnością animacji (w końcu to gra na Dreamcasta). O dźwięku natomiast nic nie wiadomo. Jednak mam prawo przypuszczać, iż będzie on przynajmniej tak samo dobry, jak grafika. Tak, tak! Premiera Dreamcasta w Europie zbliża się wielkimi krokami. Cieszy więc fakt, iż wraz z jego nadejściem zapowiadane są coraz to nowe gierki. Ja czekam na każdy z tych tytułów. Niestety, „Geist Force" pojawi się w Europie pod koniec 1999 roku. ***Rafuls***

Graficznie „Geist Force" ma pokazywać prawdziwą moc drzemiącą w Dreamcaście. Wszystkie tekstury są bardzo kolorowe i wykonane w wysokiej rozdzielczości. Gra ma zabijać płynnością animacji (w końcu to gra na Dreamcasta).





Platforma: **N64**
Wydawca: **Nintendo**
Producent: **Rare**
Premiera: **II Kwartał**

Twelve Tales: Conker 64

Czy pamiętacie może takie tytuły, jak „Goldeneye 007" czy „Banjo Kazooje"? Fakt, co za głupie pytanie, przecież to jedne z kultowych pozycji dla wszystkich posiadaczy Nintendo 64.



I nikt chyba nie ma wątpliwości, że ich producentem i wydawcą jest bardzo znana firma Rare. Nie powinien więc nikogo zdziwić fakt, iż panowie (a może i panie) z Rare pracują pełną parą nad następnym już tytułem. I tu od razu nasuwa się pytanie. Czy Rare podtrzyma tradycję rewelacyjnych tytułów? No cóż wygląda na to, że tak, ale nie będę uprzedzał faktów i zacznę od początku.

„Twelve Tales: Conker 64" to nic innego, jak kolejna platformówka o słodkiej graficzce wprost wyrwanej z baśni. Tak, znowu przyjdzie nam stanąć oko w oko z ogromnym upiorem, który za wszelką cenę chce nam popsuć życie. Jednak tym razem wcielimy się w postać... lisiczki!!! Ta wiadomość trochę mnie zdziwiła. Bowiem nie przypominam sobie gry, w której głównym bohaterem byłaby lisiczka! Co do grafiki to mogę z czystym sumieniem zapewnić, że będzie naprawdę przepiękna. Z tego co udało mi się podejrzeć, to nawet księżniczka Zelda nie może się z nią równać. Po prostu czegoś takiego to ją jeszcze na Nintendo 64 nie widziałem. Przepiękne tekstury, kolorowe oświetlenie, zmienne warunki atmosferyczne (deszcz, śnieg, słońce...itd.), ogromne levele, żadnej mgły. Tego wszystkiego będziemy mogli się spodziewać po najnowszej produkcji ze stajni Rare. A co do tego wszystkiego ma się dźwięk? Ano trzeba przyznać, iż nad udźwiękowieniem autorzy napracowali się co najmniej tyle samo co przy grafice. Przede wszystkim panom z Rare udało się wynaleźć zupełnie nowy system pakowania. Zaowocowało to tym, iż w „Twelve Tales: Conker 64" będzie aż 50 minut digitalizowanej muzyczki!! Nie muszę chyba nikomu wyjaśniać co to dla nas, nintendowców, znaczy? Poza tym całości dopełniać mają wysokiej jakości efekty dźwiękowe zapisane w formacie Dollby Surround! Wygląda wiec na to,że znowu na Nintendo 64 będziemy mieli kolejnego hiciora. Jednak z takim osądem będę zmuszony poczekać do ukazania się produktu na rynku. A powinno się to wydarzyć w drugim kwartale 1999. **Rafuls**



Przede wszystkim panom z Rare udało się wynaleźć zupełnie nowy system pakowania. Zaowocowało to tym, iż w „Twelve Tales: Conker 64" będzie aż 50 minut digitalizowanej muzyczki!! Nie muszę chyba nikomu wyjaśniać co to dla nas, nintendowców, znaczy?

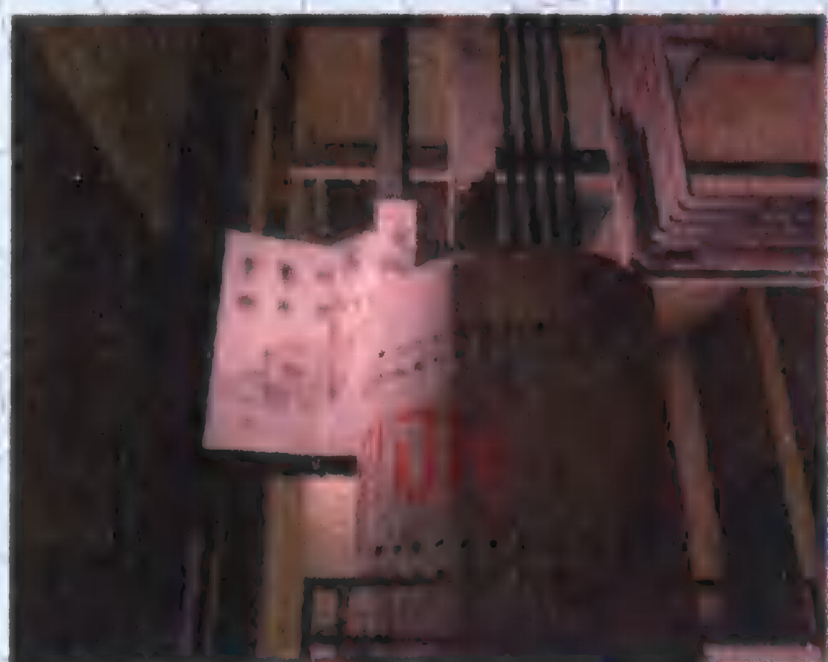












Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **Bungie**
Premiera: **II Kwartał**

Oni

Bungie, znane chociażby z dwóch części „Myth", powoli szykuje się do premiery nowej gry. I to gry nie byle jakiej, bo łączącej w sobie cechy najpopularniejszych na rynku gatunków.

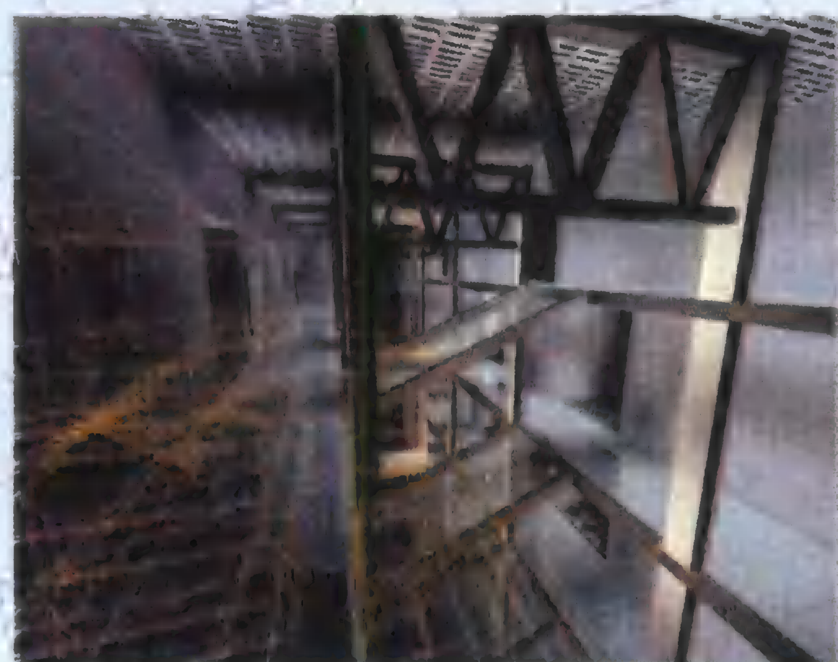
Przepis na „Oni" jest bardzo prosty. Rozbieramy z trójwymiarowych aren „Virtua Fighter 2", dodajemy szczyptę multi-platformowej areny, kilka ciekawych broni, a to wszystko ozdabiamy pierwiastkiem zręcznościowym. Prawda, że dosyć ciekawa mieszanka?

Ale to, oczywiście, nie wszystko co do zaoferowania będzie miał „Oni". Świetnie zapowiada się architektura trójwymiarowych poziomów. Pierwsze screeny dają do zrozumienia, że będą to ogromne przestrzenie pełne ciemnych zakątków, wymagające małpiej zręczności (czyli coś dla graczy „Quake'a"), a niekiedy logicznego myślenia. Pierwsze pokazy engine'u i animacji bohaterów „Oni" odbyły się na targach MacWorld. Płynne ciosy przebijające mistrza pecetowskich mordobić, „Virtua Fighter 2" robiły na publice bardzo duże wrażanie. Autorzy obiecują tysiące animacji, z czego 400 (nie tysięcy ;) jest obecnie gotowe dla każdej postaci. „Oni" jest pełna zagadek i znaków zapytania. Na razie nie znamy szczegółów fabuły. W notkach prasowych i internetowych artykułach zgubił się także tryb rozgrywki wieloosobowej. Czyżby kolesie z Bugnie trzymali wodę w ustach w obawie, by nie zdradzić innych rewolucyjnych pomysłów. Czy dlatego, że tak naprawdę „Oni" będzie standardową grą z oryginalną koncepcją? Nie wiadomo, bardziej liczę na tę pierwszą możliwość. Teraz, kiedy wyczekuję „Quake3 Arena", mało jest zapowiedzi, które robiłyby na mnie większe wrażenie. „Oni", mimo iż stroni od informacji, dzięki swojemu nietypowemu pomysłowi, przebił się przez mą silną barierę psychiczną i stanął do walki z „Areną" (co za zbieg okoliczności - na MacWorld Carmack prezentował jej pierwszy filmik!). Jak na razie, idzie mu nieźle. Co dalej - o tym przekonamy się w drugim kwartale po premierze obydwu gier.

gRoovy

Miks gatunków, na który od dawna czekają rzesze fanatyków mordobić i zręcznościówek.







Platforma: **GT Interactive**
Wydawca: **LG/Irrational**
Producent: **PC**
Premiera: **III Kwartał**

System Shock 2

Strzelanka z elementami RPG to mniej więcej coś w rodzaju mielonych w polewie czekoladowej. Na pierwszy rzut oka coś takiego jest zupełnie niejadalne, jednak niektórym kucharzom udaje się wypichcić coś takiego, co powoduje nawet u najbardziej wyrafinowanych degustatorów tzw. ślinotok.



Podobnie zresztą jest z grami komputerowymi - powstają takie mutacje rolplejów, że nawet na twarzach dresiarzy pojawia się coś na kształt intelektualnej zadumy. Oczywiście nie da się ukryć, że większość takich eksperymentów kończy się porażką, ale od czasu do czasu zdarzają się takie perełki, że człowiek zasiada przed maszynką i traci kontrolę nad cewką... Takim rozwalającym tytułem był na pewno „System Shock". Było to jedno z niewielu perfekcyjnych czy raczej perwersyjnych :-) połączeń gry RPG ze strzelanką (choć tych pierwszych elementów było znacznie mniej i nie wiadomo dlaczego starannie je kamuflowano). Ciekawostką jest jednak to, że „SS" sprzedała się w bardzo małej liczbie egzemplarzy (złośliwi twierdzą, że zakupili ją jej twórcy oraz ich rodziny...), co i tak nie przeszkodziło panom z Looking Glass i Irrational w kombinowaniu nad drugą częścią tej przewspaniałej gry.

„System Shock 2" będzie, podobnie jak jej poprzedniczka, strzelaninką z elementami RPG, jednak tym razem będą one znacznie bardziej uwydatnione. Zadaniem gracza będzie wypełnianie misji zleconych przez przełożonych. Na początku gry będzie trzeba wybrać rodzaj pełnionej służby (marines, siły specjalne, klasyczny trepiszon) - w zależności od dokonanego wyboru oraz naszych predyspozycji przebieg rozgrywki będzie wyglądał bardzo różnorodnie. Najlepsze jest jednak to, że grę zrobiono w ten sposób, iż nawet gdy nasz bohater będzie pozornie wydawał się kimś nieodpowiednim do określonej misji, to i tak będzie ją mógł ukończyć po ostrej główkowaniu. Krótko mówiąc nie natkniecie się tu na motyw często przewijający się w rolplejach - mam magika, ale za winklem stoi 5 osiłków, więc jak do %$## mam sobie z nimi dać radę! Jeśli jesteśmy przy predyspozycjach warto wspomnieć o ciekawej zagwozdce: bohater mający





małe doświadczenie w posługiwaniu się bronią, będzie pudłował, ponieważ np. nie będzie potrafił utrzymać odpowiednio broni... Kolejnym bardzo fajnym kawałkiem jest nasze wyposażenie - oprócz standardowego, szerokiego wachlarza broni konwencjonalnej (dużo rodzajów ukrytej broni, możliwości modyfikowania i upgradowania, czyszczenie posiadanej broni, w celu uniknięcia jej zacinania się), będzie można się pobawić za pomocą Psi-Ampa mózgiem naszego herosa (oczywiście wcześniej trzeba będzie odbyć specjalne ćwiczenia). Przykładowo, dozwolone jest tworzenie osłon psychicznych oraz wykorzystywanie kriokinezy, jednak tylko do pewnego stopnia. Gdy gracz zacznie nadużywać tych możliwości spotka go to, co każdego studenta na ćwiczeniach ze statystyki - główka zrobi małe bum i rozsypie się na drobne kawałki... Jak obiecują Panowie z zespołu tworzącego „System Shock 2", będzie grą polegającą głównie na podejmowaniu decyzji. Najlepszym przykładem jest nasz plecak i możliwości fizyczne - gracz łażąc po korytarzach może natknąć się na świetną giwerę, której nie będzie potrafił porządnie obsłużyć, wobec czego stanie przed dylematem: targać ją z sobą i ćwiczyć się w strzelaniu czy zostawić ją na podłodze. „System Shock 2" ma jechać na engine graficznym z „Thief: The Dark Project". Chyba każdy widział screeny z tej gry w naszej recenzji lub samą grę, chyba nie muszę zbytnio się rozpisywać. Grafika zapowiada się po prostu rewelacyjnie, podobnie zresztą jak i cała gra, na którą czekam z nerwowym tikiem oka...

Suicide

System Shock 2" ma jechać na engine graficznym z "Thief: The Dark Project".



BLACK & WHITE



Rzućmy okiem na tę wspaniałą, mieniącą się barwami tęcz, radosną grę!







Każdy pojedynczy obiekt, może być zbliżony i obejrzany ze wszystkich stron. Po prostu brak nam słów...





Daleko, daleko stąd nad falującym morzem oblanym promieniami słońca leży maleńka wysepka. „Spójrzcie na to" - mówi podekscytowany Peter Molyneux. Wyspa wyłania się zza linii horyzontu, gwałtownie rosnąc aż do momentu, gdy całkowicie wypełni obszar ekranu. Na brzegu leży las, w którym widać pojedyncze drzewka i tysiące przesuwających się cieni. Zanim wskoczyliśmy do doliny, wcisnęliśmy klawisz pauzy, tylko po to, by podziwiać malutkich ludzików, krzątających się wokół swoich spraw. W tle widać ginącą w oddali rzekę oraz łąki położone przed wspaniałymi górami. Dostrzegamy również pełną małych chałupek wioskę, z wieloma świątyniami, obeliskami i setkami ludzików. „Robi wrażenie." - mówię z miną wielkiego znawcy-ignoranta. „Hmmm... A zobacz to!" - Molyneux nie daje za wygraną, wykonując zbliżenie na jeden z domków. Ku mojemu zdumieniu, nie widać pikselozy. Przed domkiem stoi beczka, a na niej położono jabłuszko. A na jabłuszku? Wystaje z niego ruszający się szybko w lewo i prawo robaczek...

„Robi naprawdę duże wrażenie" - w końcu przyznaję.

Głównym założeniem podczas tworzenia „Black & White" było wykreowanie możliwie najbardziej realistycznego świata gry i trzeba przyznać, że - przynajmniej z technicznego punktu widzenia - ludziom z Lionhead udało się to w 100%. Dzięki użyciu wygładzanych wieloboków, technologii bump mappingu oraz zastosowaniu wielostopniowego poziomu szczegółowości obiektów, możliwe jest oglądnie praktycznie każdego fragmentu wyspy z dowolnej odległości. Z tego powodu bardzo ważną rzeczą jest to, by każdy obiekt z mapy „Black &

OBSESJA WIELKOŚCI

Co prawda „Black & White" zdecydowanie nie należy do obozu fanów „Deer Hunter", jednak nie jest w tym buncie odosobniona. Obecnie nad projektami, których clou jest wielki, wiarygodny i w pełni funkcjonujący ekosystem pracuje już kilka teamów devoloperskich - zetrą się one wszystkie prawdopodobnie już pod koniec bieżącego roku. Pierwszym przykładem może być chociażby „Giants" tworzony przez Planet Moon, który stara się odtworzyć wizję Edenu przepełnionego - gulp! - gigantami. Gra jak na razie wygląda świetnie! Natomiast, „Outcast" z Appeal to potężna, fantastyczna przygodówka z - pewnie nie zgadniecie! - przepiękną grafiką. Jak na razie nic nie wiadomo na temat występowania w niej gigantów...









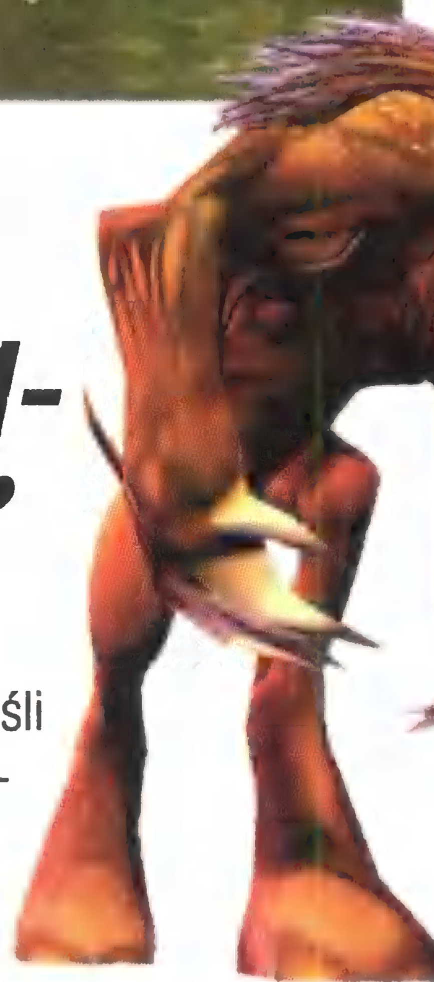


(Powyżej) Awatar próbujący odgadnąć „Jak to jest być godzillą"....



Charakterystyczne style architektoniczne podkreślają różnice między poszczególnymi plemionami.





„Jeśli jesteś zły, Twoja siedziba będzie spowita mrokiem, a Twoi poddani będą napawać innych strachem."

White" był wykreowany z niezwykłą szczegółowością. Na początku zoomowanie może wydawać się nieco denerwujące - nie jesteśmy przecież przyzwyczajeni do oglądania w strategiach żołnierzy wielkich jak zakłady przetwórstwa chemicznego - jednak tym razem wydaje się to naprawdę dobrym rozwiązaniem, szczególnie gdy weźmie się pod uwagę fakt, że fabuła obraca się wokół czarnoksiężników oraz potężnych awatarów. Oglądnie takich gości zbliżających się do wieży górującej ponad całą wioską i patrzenie jak znika ona w jego ustach, jak znikają jeden po drugim jej mieszkańcy jest naprawdę niesamowitym przeżyciem.

Czarna Magia

Potwory w „Black & White" są częścią życia codziennego. Na każdym poziomie znajduje się grono rywalizujących ze sobą czarnoksiężników, używających do walki między sobą swoich stworów - celem jest podbicie jak największej liczby plemion, dzięki czemu możliwe będzie wygenerowanie energii potrzebnej do wykreowania zaklęć. Każde z plemion, a będą to Japończycy, Tybetańczycy, Grecy oraz Indianie, ma swoje unikalne umiejętności. Przykładowo, Indianie specjalizują się w czarnej magii voodoo, zaś Grecy koncentrują się na magii uzdrowicielskiej. W przeciwieństwie do innych gier, zaklęcia, jakie rzucisz, będą wywierały wpływ na cały świat. „Black & White" będzie kontrolowała Twoje poczynania i modyfikowała rzeczywistość, tak aby była adekwatna do Tego co zdziałałeś. Jeśli podejmowane przez Ciebie czynności będą miały wydźwięk negatywny, Twoja siedziba będzie spowita mrokiem, a Twoi poddani będą napawać innych strachem. Wszystko w „Black & White" jest dynamiczne i ulega ciągłym przemianom, czego najlepszym przykładem jest wygląd awatarów, będący fizyczną manifestacją siły Twoich czarnoksiężników. Musisz wychowywać tę bestię od momentu narodzin, trenując ją podczas wykonywania podmisji, dzięki czemu będziesz mógł wpłynąć na zmianę oblicza świata. Przykładowo, jeśli awatar zrobi się leniwy lub będzie za dużo żarł, będzie wyglądał na ociężałego rozczochranego gada. Odrobina kontroli i reżimu spowoduje, że zacznie poruszać się szybciej, aczkolwiek może być z tego niezadowolony. Jeśli go tylko trochę zaniedbasz, z powrotem powróci do swoich wcześniejszych nawyków. A ponieważ awatar generuje siły życiowe inaczej niż inni, w celu dodania mu skrzydeł możesz mu wtedy dać jedynie klapsa. Warto również odnotować, że Lionhead jest już prawie na końcowym etapie pracy nad swoją rewolucyjną technologią Gesture Recognition, dzięki której Twoje ruchy myszką będą analizowane i przekładane na poszczególne składniki zaklęcia. Przykładowo, jeśli zatoczysz myszką krąg pojawi się ściana płomieni - mimo że wydaje się to bardzo proste, opanowanie wszystkich czarów może zająć trochę czasu. Część bardziej zaawansowanych i silnych zaklęć jest po prostu dużo trudniejsza do wyczarowania, ale dobrą wiadomością jest to, że komputer będzie Cię ostrzegał przed magicznym atakiem nieprzyjaciół. Na kilka sekund przed zajściem takiej sytuacji, nad Twoją wioską pojawią się czarne chmury, dzięki czemu będziesz miał troszkę czasu na przygotowanie się do kontrataku przeprowadzonego własnoręcznie lub przy pomocy awatara.

Tak naprawdę ciężko jest uchwycić myśl przewodnią „Black & White", nie oglądając poukładanych na swoje miejsce kluczowych elementów. Uwzględniając jednak fakt, że jest to najbardziej ambitne dzieło Petera Molyneux, trzeba przyznać, że będziemy mieli okazję zobaczyć to i tak stosunkowo szybko. Peter twierdzi, że gra zostanie ukończona w ciągu miesiąca - czas od tego momentu do momentu wydania gry będzie zapełniony testowaniem i projektowaniem nowych poziomów „Black & White". Dopiero wtedy będziemy widzieli jak naprawdę ta gra będzie wyglądała - na razie pozostaje nam tylko trochę się poślinić. **James Flynn**

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Lionhead
Strona WWW:	www.lionhead.co.uk
Data wydania:	Październik

OUTCAST

„Another World" spot

Autorzy z grupy Appeal pragną zabrać nas na podróż do alternatywnego wymiaru, zabudowanego z dbałością o każdy, nawet najdrobniejszy detal. Czyżby „Outcast" miał zostać najlepszą grą tego roku?



Rozmawiał: Piotrek

Fantastyczny Wygnaniec

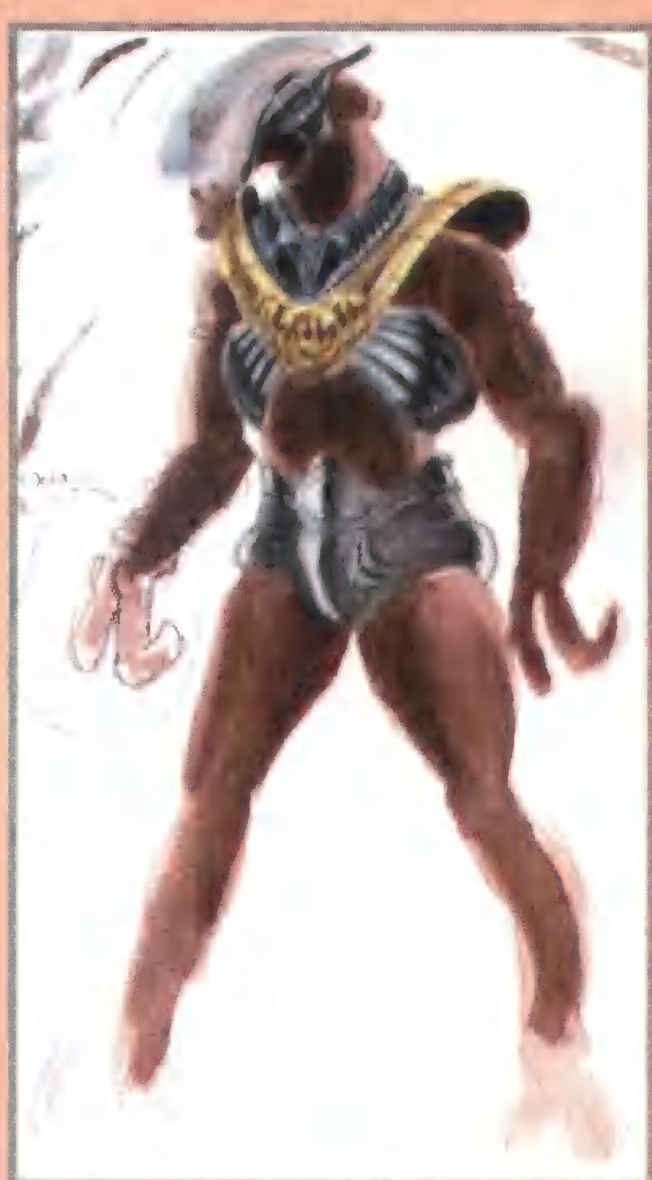






yka „Tomb Raidera"







Produkcja „Outcast" czyli „Wygnaniec", może wywołać niezłą rewolucję w świecie gier. Bardzo dobry technicznie kod programu jest jedynie zaczątkiem dobrego produktu, o czym chyba zapomnieli niektórzy developerzy. Tymczasem „Outcast" ma nam do zaproponowania znacznie więcej. Dobrze przemyślana fabuła i świat zbudowany z niezwykłą szczegółowością. A nad tym wszystkim unosi się klimat niezwykle wciągającej opowieści. Mi kojarzy się to z jedną z największych gier wszechczasów - „Another World". I jeśli autorom uda się dotrzymać wszystkich obietnic, ich gra może okazać się naprawdę wielkim przebojem. Czy tak się stanie? Już wkrótce będziemy mogli się przekonać. Na razie posłuchajmy co o „Outcast" powiedział nam w specjalnym wywiadzie szef pracującego nad nim zespołu - Olivier Masclef.

Gry Komputerowe: Macie za sobą już kilka gier, ale mimo to nie jesteście znani szerokiej publiczności. Czy możesz opowiedzieć nam trochę więcej o Appeal?

Olivier Masclef: Jako oddzielna firma powstaliśmy w roku 1995, ale wielu z nas znało się już wcześniej z pracy nad takimi grami jak wydane w 1991 na Amigę strzelanki „Unreal" [ale całkiem inny „Unreal" niż ten, którego teraz mamy na PC - przyp. Piotres] czy „Agony". Naszym celem jest tworzenie maksymalnie ciekawych i wciągających gier komputerowych. Staramy się oferować graczom przekonywujące i urzekające światy, które można w jak największym stopniu eksplorować.



GK: Z tego co wiem, „Outcast" powstaje już bardzo długo. Podejrzewałem, że może stąd bierze się długa rynkowa cisza ze strony Appeal...



OSOBIŚCIE UWAŻAM, ŻE WIDOK Z PERSPEKTYWY TRZECIEJ OSOBY JEST KOLEJNYM NATURALNYM STADIUM EWOLUCJI GIER KOMPUTEROWYCH - OLIVIER MASCLEF


Polygonalny bump mappping pozwala uzyskać postacie o niespotykanej wręcz szczegółowości.


Oaza na środku pustyni. W tle teren zaprojektowany przez szalonego grafika.

OM: Rzeczywiście, pierwsze przymiarki poczyniliśmy w 1994 roku. Tak naprawdę jednak produkcja gry ruszyła trzy lata temu. Pracuje nad nią zespół około 20 ludzi.

GK: Skąd wzięliście pomysł na „Outcasta"? Zauważyłem, że po wielkim sukcesie „Tomb Raidera" większość firm developerskich ocknęła się nagle z okrzykiem na ustach „Hej, a może zrobimy grę TTP"?
OM: „Tomb Raidera" nie było jeszcze na rynku, kiedy zaczęliśmy prace nad „Outcast". A tak na marginesie - ja nazwałbym produkt EIDOS platformówką z elementami rozwiązywania zagadek, pokazaną tylko w widoku perspektywy trzeciej osoby.

GK: No właśnie, ale było to jednak TPP, po raz pierwszy użyte na tak masową skalę i z tak dobrym rezultatem...
OM: To naturalne. Osobiście uważam, że TPP jest kolejnym stadium ewolucji gier komputerowych jako takich.

GK: Pokręćmy się jeszcze chwilę w tematach gier konkurencji. Bardzo często kluczem do sukcesu okazuje się być silna osobowość bohatera czy bohaterki. Seksowna Lara Croft, rzucający odlotowe powiedzonka Duke Nukem, podbili serca graczy. Wasza postać to Cutter Slade. Czy sądzisz, że jemu też się to uda?
OM: He he, to się okaże. Jednak staramy się stworzyć całą opowieść i świat gry interesującym, a nie tylko bohatera. Kiedy oglądasz film, nawet jeśli występują w nim gwiazdy, a cały scenariusz jest do bani, to i film też jest do bani. Podobnie jest z grami komputerowymi. Dlatego też staramy się zrobić naprawdę dobrą grę, a jeśli ludzie polubią naszego bohatera, będzie to dla nas dodatkowy ekstra bonus. Ale nic nie jest w stanie tego zagwarantować, a sam Cutter z pewnością nie załamie się nerwowo z powodu, że nie został idolem. Myślę, że ma do tego odpowiedni dystans. Niektórzy nawet mówią, że Cutter ma serdecznie gdzieś całą to atmosferę super-gwiazdorstwa.

GK: „Outcast" zdaje się być innowacyjny pod wieloma względami. Po pierwsze, w oczy rzuca się świetna fabuła. Czy mógłbyś ją pokrótce przedstawić?
OM: Cała historia zaczyna się w roku 1984. Naukowcy badający korelacje między teorią względności Einsteina i prawami fizyki kwantowej dokonują sensacyjnego odkrycia. Udowadniają matematycznie istnienie nieskończonej liczby równoległych wszechświatów, egzystujących obok naszego w czasoprzestrzeni. W 1999 na międzynarodowym sympozjum spotykają się naukowiec William Kaufman i profesor Anthony Xue. Obaj postanawiają prowadzić badania nad wszechświatami równoległymi. W 2001 roku, dzięki wsparciu finansowemu USA, rozpoczynają się prace nad „Projektem Uskok". Ma on na celu wysłanie sondy do najbliższego nam wszechświata bliźniaczego. 5 czerwca 2002 roku w tajnej bazie na Biegunie Północnym rozpoczyna się ostatnia faza eksperymentu. Sonda nazwana „Christobal" znika za międzywymiarową bramą. Chwilę później rozpoczyna przekaz z bliźniaczego wszechświata, który dość mocno przypomina nasz własny. I oto spełnia się też sen o istnieniu życia pozaziemskiego. Do próbnika zbliża się dziwny humanoid. Nagle jednak wyciąga nieznaną broń i strzela w stronę kamery. Transmisja zostaje przerwana...
W chwilę później tajne laboratorium zostaje wręcz zmiecione w potężnej eksplozji, a w jego miejscu formuje się czarna dziura, która wsysa wszystko i wszystkich, znajdujących się w pobliżu. Co gorsza, z każdą sekundą zdaje się ona powiększać, i wszyscy szybko zdają sobie sprawę, że stanowi dla Ziemi śmiertelne niebezpieczeństwo. Projekt Uskok zmienia się w ten sposób w największą katastrofę od początku wszechświata. Po krótkiej debacie sztab antykryzysowy decyduje się wysłać do bliźniaczego świata specjalny zespół ludzi. W jego skład wchodzi dwóch naukowców, Kauffman i Xue, pomysłodawcy projektu, egzobiolog Marion Wolfe oraz nasz bohater, Cutter Slade. Mają oni z zadanie naprawić zniszczoną sondę i zneutralizować czarną dziurę. W ten sposób Cutter trafia na planetę Adelpha.

GK: I...?
OM: I więcej nie mogę powiedzieć, bo popsuję Wam wszystkim zabawę. Natomiast chciałbym zaważyć, że cała przygoda jest bardzo filmowa, w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Ale jest też oczywiście nielinearna, w takim sensie, że możesz wykonywać każdy quest w sposób i w kolejności zupełnie dowolnej. Oczywiście cały czas podążasz w ramach pewnego głównego rdzenia fabularnego, który ilustrowany jest wstawkami animowanymi. Wielkie zdarzenia, zwroty akcji, nawet zdrada, są częścią „Outcasta", co wynika również z silnych literackich osobowości, jakimi obdarzyliśmy głównych bohaterów.

GK: Czy nazwałbyś „Outcasta" bardziej grą przygodową czy strzelanką TPP?
OM: Cóż, mamy w grze rozbudowane elementy akcji - walki, strzelanie, skakanie, wspinanie się. Mamy też zagadki do rozwiązania, wplątane w historię właściwą raczej dla dobrych gier RPG (czyli długi i ciekawy scenariusz, z całą masą występujących w nim postaci i olbrzymim światem do eksploracji). Gra jest także silnie nieliniowa. Nie można jednak o niej powiedzieć, że bazuje na konkretnych misjach do wykonania. Po prostu odkrywasz nieznaną ci planetę, spotykasz ludzi, którym możesz pomóc, ale nie musisz tego robić. Opowieść rozwija się wraz z poznawaniem świata gry, ale całość zależy tylko od Twoich wyborów. Podnieca Cię atak na obóz wojskowy - proszę uprzejmie. Nie? Po prostu idziesz dalej. W sumie, ujmę to w ten sposób - w „Outcast" przygoda i akcja są ze sobą nierozerwalnie połączone.

GK: Zdecydowaliście się użyć engine graficznego opartego o voxele. Dlaczego?
OM: Używamy voxeli głównie przy budowie terenu otaczającego gracza. Do zobrazowania postaci i niektórych elementów świata używamy dodatkowo polygonów. Voxele pojawiły się w „Outcast" dlatego, iż są bardzo użyteczne przy wyświetlaniu złożonego krajobrazu. Jest to chyba jedna z najfajniejszych rzeczy w grze. Granie na otwartej przestrzeni dostarcza całkowicie no-





ZA WSZELKĄ CENĘ, STARAMY SIĘ STWORZYĆ CAŁĄ OPOWIEŚĆ I ŚWIAT GRY INTERESUJĄCYM, A NIE TYLKO BOHATERA.

wych wrażeń i możliwości. A dzięki voxelom złożoność terenu nie ma wpływu na szybkość jego renderowania. Dlatego też stworzenie danego obszaru pofałdowanym zajmie komputerowi tyle samo czasu, co przygotowanie go całkowicie płaskim. Z kolei postacie zaprojektowaliśmy za pomocą specjalnie liczonych polygonów. To efekt tak zwanego bump mappingu i wygląda on naprawdę znakomicie. Pozwala nam oddać wszystkie te detale, takie jak skóra czy mięśnie i sprawia, że ludzie i zwierzęta w „Outcast" wyglądają bardzo realistycznie. Znacznie bardziej niż te plastikowe sztuczne figurynki, które możesz oglądać w innych grach.

GK: Widzę, że słowo „realizm" nie jest wam obce...
OM: Po pierwsze, „Outcast' rozgrywa się na otwartej przestrzeni, co jeszcze raz podkreślam. Ciemne i mgliste korytarze odchodzą w przeszłość. Chcemy, aby otoczenie gracza było tak szczegółowe jak w normalnym świecie. Poparz na rzeczywisty las, pola, góry. Czy sprawiają one wrażenie powierzchni płaskich albo sześcianów? Wcale! Czy wyglądają na małe? Też nie! Podobny efekt staramy się uzyskać w „Outcast". W grze będzie kilka całkiem odmiennych środowisk do eksploracji. Mamy bagna, góry, pola, mamy nawet zaludnione miasto. Wszystko jest na tyle rozległe, że gracz będzie mógł naprawdę zagubić się w lesie. Zajmie mu też parę chwil przewędrowanie miasta wszerz i wzdłuż.



GK: Jak głęboko gracz może ingerować w otaczający go świat?
OM: Oczywiście nasz bohater się porusza. Biega, skacze, czołga się, pływa, a nawet ujeżdża zwierzęta, które mogą służyć za wierzchowce. Aktualnie pracujemy nad systemem sterowania tak, aby był maksymalnie uproszczony i intuicyjny. Natomiast jeśli chodzi o interakcję z istotami zamieszkującymi świat Adelpha, to dla zobrazowania tego powiem, że nagraliśmy ponad 12 godzin ścieżki dialogowej.

GK: Muszę przyznać, jestem pod dużym wrażeniem projektu świata w „Outcast". Daje on odczucie pewnej... kompletności. Jak udało wam się osiągnąć ten efekt?
OM: Świat gry zbudowaliśmy od podstaw, ze szczególną troską o uczynienie go jak najbardziej spójnym. To długi proces, ale tylko w ten sposób mogliśmy osiągnąć zamierzone efekty. Rozpisaliśmy sobie na kartkach całą ewolucję tego wszechświata, historię zamieszkujących go cywilizacji, języki, wojny, legendy itp. Zagłębiliśmy się nawet w studia architektoniczne, rozpisaliśmy organizację społeczną, podział na kasty. Mamy spisany język Talanów (mieszkańców Adelphy) i kiedy mówią oni coś między sobą, w rzeczywistości jest w tym jakiś przekaz, a nie tylko nieskładny bełkot. Jeśli gracz będzie miał ochotę i dostatecznie dużo cierpliwości, będzie mógł się tego języka nauczyć. I rozumieć mamroczących przechodniów na ulicach.

GK: Podobnie duże wrażenie zrobiły na nas screenshoty. Jaki sprzęt jest potrzebny, aby gra działała płynnie? Obawiam się, że dla niektórych graczy może być to bariera nie do przeskoczenia, tym bardziej, że nie możecie używać akceleracji, która nie dopala voxeli. Próbujecie też stworzyć jeden wielki świat do eksploracji, nie tnąc go na mniejsze kawałki, levele. Wszystko to musi być bardzo skomplikowane pod względem programistycznym.
OM: „Outcast" nie wymaga akceleratora 3D i przeciętny PeCet powinien bez bólu sobie z nim poradzić. Naszym zdaniem rynek akceleratorów 3D nie jest jeszcze tak masowy, jak niektórym się wydaje, tym bardziej, że karty o naprawdę dobrych osiągach można policzyć na palcach jednej ręki. Oczywiście przyszłość leży w szybkich i wydajnych akceleratorach, jednak na razie woleliśmy skupić na osiągnięciu dobrych efektów bez nich. Do uruchomienia naszej gry minimalny jest P200 MMX z 32 MB RAM. Maszyna polecana to PII 300 z 64MB. Wtedy wszystko będzie chodzić płynnie i z wszystkimi detalami i efektami. Jeśli natomiast chodzi o rozmiar światów to owszem, był to dość trudny orzech do zgryzienia dla programistów w Appeal. Ale są też i dobre strony - mamy cały wielki świat, więc gracz nie czuje się zamknięty na maciupkim obszarze. Dzięki temu może spokojnie poznawać Adelphę, próbować rozwiązać różne questy, a to oznacza mniej szans na utknięcie w grze. A to z kolei zwiększa grywalność.

Do You Spik Mozambik?

Dla potrzeb gry stworzono specjalny język, którym mówią wszyscy mieszkańcy planety Adelpha. Gracz będzie mógł go poznać, jeśli tylko starczy mu cierpliwości i ochoty.



GK: Nie mogę nie zapytać o procedury sztucznej inteligencji, tym bardziej, że wiem ile pracy w to wkładacie.
OM: System bazuje na wielu różnorodnych procedurach, które kontrolują i określają zachowanie postaci. Tak naprawdę staramy się, aby NIE programować wszystkich możliwych zachowań i sytuacji. Zostawiamy graczowi i postaciom więcej wolności. AI podajemy tylko zbiór danych wejściowych i opisujemy efekt, który należy uzyskać. Ujmujemy to też w pewne ogólne ramy. Reszta należy do sztucznej inteligencji, która powinna reagować prawidłowo, niekoniecznie najbardziej trafnie (bo mogą istnieć przecież inne rozwiązania), ale prawidłowo. Dlatego właśnie „Outcast" jest tak obszerny i otwarty - nie musimy przewidzieć wszystkich zachowań względem wszystkich obiektów. AI zrobi to za nas.

GK: Czy masz swój ulubiony moment w grze?
OM: Nie wiem, czy można to tak określić, ale bardzo lubię świat Okaar. Ma on całkiem odmienną atmosferę niż inne okolice, bardzo mistyczną. Zamieszkuje go też wiele zabawnych indywiduów, na przykład przesympatyczny Oru, łowca Gorgorów. Jest jeszcze jeden moment w grze, który szczególnie powinien zaskoczyć i zaszokować gracza, ale nie chciałbym o nim mówić, bo popsuję cały efekt.

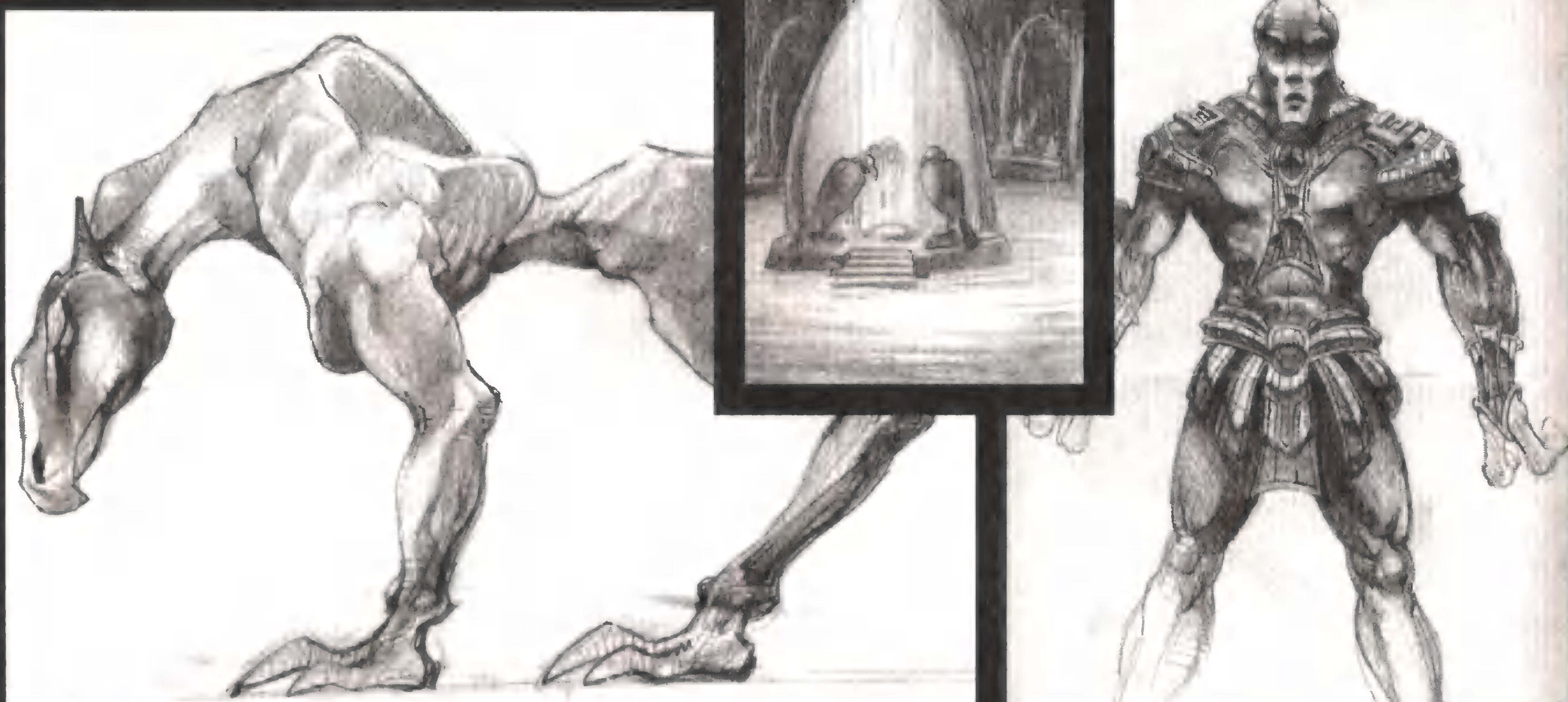
GK: Już wkrótce na rynek trafi wiele gier TPP („Messiah", „Shadowman", „Indiana Jones & Infernal Machine", „Drakan"). Jak sądzisz, jak „Outcast" poradzi sobie w tym towarzystwie?
OM: Przede wszystkim chciałbym powiedzieć, że mam wiele szacunku gier które wymieniłeś i ludzi którzy je robią, mimo że nie grałem w żadną z nich, bo przecież się jeszcze nie ukazały. Ale z tego co widzę na podstawie rozpowszechnianych screenshotów i materiałów w prasie, dochodzę do wniosku, że „Outcast" dostarcza znacznie głębszych przeżyć. Głównie dlatego, że jest odmienny, oryginalny, pozwala stosować wiele dróg do zwycięstwa, proponuje więcej interakcji i możliwości w świecie gry. Wygląda całkiem inaczej i opiera swą grywalność na trochę innych elementach.

GK: Na czym skupicie swą uwagę w tych ostatnich tygodniach, jakie pozostały do premiery gry?
OM: „Outcast" jest kompozycją wielu innowacyjnych elementów i wszystkie one mają ważny wpływ na to, aby gra była przekonywująca. Naszym zadaniem jest teraz wyważenie wszystkich tych elementów, połączenie ich tak aby naturalnie pasowały, zazębiały i działały bez zarzutu,

GK: Dziękuję za rozmowę.
OM: Ja również. Pozdrowienia dla Czytelników!

Świat W Detalu

Każdy najdrobniejszy element gry został najpierw dokładnie przemyślany i zaprojektowany. Rysunki i szkice zawalają dosłownie biurka grafików w Appeal. Wszystko to po to, aby świat gry był maksymalnie kompletny i tworzył złudzenie rzeczywistego. Gracze muszą w całości wczuć się w atmosferę!



GDY ZOBACZYŁEM „ZELDĘ64" W ROZD MI Z ORBIT I OBRÓCIŁY SIĘ TRZY, A MO

ULTRA 64 High

Nintendo 64, to naprawdę wspaniała konsolka, która cieszy się nie tylko uznaniem fachowców, ale i graczy na całym świecie. Tym co wyróżniało ją z pośród innych platform do grania jest niepowtarzalny klimat gier. Takie gry jak „Banjoo Kazoie", „Mario64" czy „Zelda64" są do dzisiaj niepokonanymi mistrzami w swojej kategorii.







ZIELCZOŚCI 1024x768 OCZY WYSZŁY ZE NAWET CZTERY RAZY!

Level Emulator



Niestety, ceny gier na N64 są wręcz kosmiczne. Mało tego – Nintendo nie wydaje swoich „perełek" na PC, jak to zwykła robić Sega lub niektóre teamy developerskie z Sony, jak np. Psygnosis. Nic więc w tym dziwnego, że w końcu znalazł się ktoś, kto postanowił zrobić emulator N64 na naszego poczciwego blaszaka.

„Ultra64 HLE", to programik, który został stworzony przez dwóch facetów (ksywki: Epsilon i RealityMan), tak aby „udawał" gry z Nintendo 64 na PeCeta. Wprawdzie pomysł na zrobienie takiego programu nie jest taki nowy, ale zaskakuje fakt, że „Ultra64 HLE" działa w 100%. Oprócz tego emulatora na stronie internetowej wymienionych panów można znaleźć także mnóstwo ROM-ów z grami (ok. 200). ROM-y, to pliki z grami, które są bezpośrednio przegrywane z carta w plik z rozszerzeniem ROM. I tu jest właśnie pies pogrzebany – żeby zgrać w gierki z PlayStation na emulatorze trzeba mieć oryginalną płytkę. Niestety, ten pomysł z wiadomych przyczyn nie przejdzie w wypadku konsoli Nintendo 64, dlatego trzeba mieć ROM-y z grami. A to już czyste piractwo!! Nintendo podjęło ostrą walkę z twórcami „Ultry". W skutek tego już w 24 godziny po umieszczeniu kontrowersyjnego programu w Internecie, zniknęła strona Epsilona i RealityMana. Nie zmienia to jednak faktu, że tysiące ludzi na całym świecie zdążyło już sobie ściągnąć zaledwie 600 KB emulator.

„Ultra64" jest wykonany bardzo schludnie. Mało tego – jest wprost banalny w obsłudze. Według autorów do gry trzeba posiadać komputer wyposażony w Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM i koniecznie akcelerator oparty na chipsecie Voodoo I lub II. Pojawił się jednak program tłumaczący Glide na Open GL, umożliwiając w ten sposób granie właściwie wszystkim posiadaczom kart 3D.

Gry uruchomione na „Ultrze" wyglądają wprost oszałamiająco. Spowodowane jest to tym, że emulator umożliwia uruchomienie gry w rozdzielczości 1024x768. Dlatego też, gdy zobaczyłem „Zeldę64" w takiej rozdziałce oczy wyszły mi z orbit i obróciły się trzy, a może nawet cztery razy. Ponadto, animacja wcale nie szarpie czy skacze – wszystko jest płynne jak kupka niemowlęcia. Dźwięk jest OK, ale muzyka...





To nie to, do czego przyzwyczaił nas pecet. Właściwie jedynym minusem (ale za to wielkim), jaki znalazłem jest sterowanie. Po prostu klawiatura w żaden sposób nie da się skonfigurować tak, aby wszystkie potrzebne klawisze były w zasięgu lewej ręki (prawa zajmuje się kursorami ruchu). Następną kwestią jest sposób wyświetlania obrazu. Otóż mało kto ma ponad 20-calowy monitor, a na mniejszych gry, takie jak „Mario64" czy „Zelda64" wyglądają jakoś dziwnie – czasami w ogóle nie widać niektórych szczegółów.

Nie zmienia to jednak faktu, że „Ultra64 High Level Emulator" jest w świetle prawa programem



nielegalnym. Wiem, że tysiące pecetowców na całym świecie bardzo chętnie pograłoby np. w „Zeldę", ale dopóki koncern Nintendo ciągle się procesuje, nie mogą tego zrobić legalnie. Zastanawiającym wydaje się fakt, dlaczego – jeśli tym dwóm zwykłym facetom udało się zrobić wręcz idealny emulator – inni nie poszli w ich ślady. Oznaczałoby to dla Nintendo, albo wydawanie milionów dolarów na kolejne procesy, albo pogodzenie się z tym faktem i stworzenie nowej, lepszej konsoli. **Rafuls**



...NIE ZMIENIA TO JEDNAK FAKTU, ŻE „ULTRA64 HIGH LEVEL EMULATOR" JEST W ŚWIETLE PRAWA PROGRAMEM NIELEGALNYM.

JEST GRA, KTÓRA MOŻE ZAGROZIĆ POZYCJI Z

Total Annihilation Kingdoms

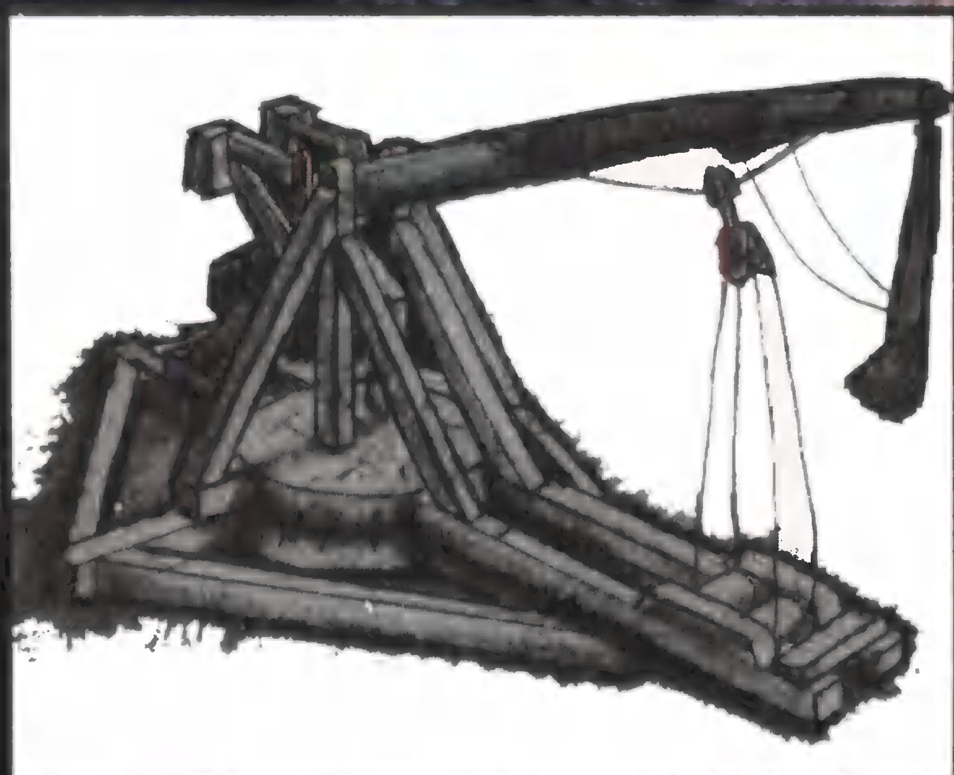
Rozmawiał: Piotres

Powrót Magii. Futurystyczna gra bitewna zmienia się w epicką wojnę w krainie fantasy. Czołgi i lotnictwo przeistaczają się w katapulty i latające smoki, a kilitony ołowiu w strumienie magicznego ognia. Oto nadchodzi następca „Total Annihilation".

Starcie Na Starcie

Powszechnie za głównego wroga „Total Annihilation: Kingdoms" uznaje się długo oczekiwanego „C&C: Tiberian Sun" ze stajni Westwood. Obie gry miały ukazać się mniej więcej w okolicach Świąt Wielkanocnych, co zapowiadało ostrą konfrontację już na samym wstępie. Tymczasem, jak doszły nas niedawno słuchy, chłopaki z Westwood postanowili odłożyć premierę swego najnowszego dzieła aż do września. Powodem mają być zakrojone na szeroką skalę testy jakościowe i ogólne dopieszczanie kolejnego „C&C". Czyżby więc gra autorstwa Cavedog, która też trochę się obsunęła, ale wciąż zapowiadana jest na najbliższe miesiące (czerwiec), miała zebrać wszystkie laury jako pierwsza?





POMIĘDZY MISJE DLA POJEDYNCZEGO GRACZA WPLETLIŚMY DOŚĆ INTRYGUJĄCĄ NIĆ FABULARNĄ.

BLIŻAJĄCEJ SIĘ „TIBERIAN SUN". TAK? TAK!

Wywiad z Twórcami

Gra „Totalna Anihilacja" była debiutancką strategią ze stajni Cavedog, nie przeszkodziło to jej jednak wstrząsnąć całym światkiem RTS-ów. Wstrząs był na tyle silny, że niektórzy fani do tej pory spierają się, co jest lepsze, „Red Alert", „Starcraft" czy „TA", a programistów z Cavedog stawia się na równi z zaprawionymi w bojach ludźmi z Westwood i Blizzard. Co więcej, nie idą oni na łatwiznę, odcinając kolejne kupony od sprawdzonego pomysłu. Od pewnego czasu z siedziby „jaskiniowców" nadchodzą elektryzujące wieści o nowej grze - „TA: Kingdoms", która bazując na sukcesie poprzednika, stanowić będzie jednocześnie nową jakość samą w sobie. Po pierwsze - zamiast znanych nam z „Total Annihilation" technologiczno-industrialnych klimatów dalekiej przyszłości dostaniemy do podboju fantastyczną planetę Darien. W umysłach programistów narodziły się też cztery rozwinięte rasy, które od niepamiętnych czasów zamieszkiwały tą magiczną krainę. Każda z ras przyporządkowana jest odpowiedniemu żywiołowi. Aramończycy to symbol Ziemi, jej bogactw i stabilności. Veruna to z kolei władcy mórz i oceanów. Dwie pozostałe rasy rozporządzają mocami zła - Taros (Ogień) i Zhon (Powietrze). Wszystkie mają swoje bóstwa opiekuńcze oraz magów, którzy potrafią rozporządzać mocą żywiołów. Oczywiście pewnego dnia okaże się, że odwieczna równowaga między rasami została zachwiana. Rozpocznie się wielka wojna o panowanie na Darien, a my, z niekłamaną przyjemnością, będziemy mogli w niej wziąć aktywny udział.

Fabuła nie jest na szczęście jedyną nowością w grze Cavedog. Ale o szczegółach opowie Wam już nasz dzisiejszy gość, Clayton Kauzlaric, współproducent „Total Annihilation" i osoba odpowiedzialna za powstanie „TA: Kingdoms". Wzięliśmy go w krzyżowy ogień pytań...

Gry Komputerowe: Tylko w ciągu pierwszych kilku miesięcy na świecie ponad 250 000 graczy kupiło „Total Annihilation". Czy spodziewaliście się, że gra będzie aż tak wielkim sukcesem?

Clayton Kauzlaric: Tak i nie. Bywały chwile, że grając w nią wraz z zespołem, jeszcze w trakcie tworzenia, zauważaliśmy, że robimy coś naprawdę dobrego. Z kolei chwilę później patrzyliśmy na bardzo zatłoczone poletko strategii czasu rzeczywistego (szczególnie w 1997 roku) i ogarniały nas wątpliwości. W sumie postanowiliśmy zrobić grę, w którą sami chcielibyśmy grać i mieć nadzieję, że ludzie to docenią. Żyjemy i pracujemy w małym mieście niedaleko Seattle. Czasem jest to dla nas trudne do wyobrażenia, że ludzie na całym świecie kupują „Total Annihilation", że im się ona podoba. Byliśmy nieco zaskoczeni, gdy w Internecie pojawiła się pierwsza strona założona przez fana gry. Gdy pojawiała się setna, wciąż byliśmy zaskoczeni.

GK: Czy nad „Total Annihilation: Kingdoms" pracuje ten sam zespół?

CK: W tej chwili nad grą pracuje ok. 40 osób,



z czego 25 z nich włożyło swój wkład w poprzednika.

GK: W przeciwieństwie do innych firm, których gry odniosły sukces, nie zdecydowaliście się na zrobienie zwykłego „taśmowego" sequela. Zmieniacie praktycznie wszystko, przechodzicie od klimatów industrialnej przyszłości do fantasy. „TA: Kingdoms" w wielu aspektach przypomina bardziej „Warcrafta". Dlaczego?

CK: Po prostu kochamy te klimaty. Przerzucenie się na fantasy po dwóch latach ciężkiego science-fiction jest niczym wakacje na plaży z palmami.

GK: Jakie główne zmiany pojawią się w „Kingdoms" w stosunku do poprzednika?

CK: To trudne pytanie. Po pierwsze - usprawniamy engine graficzny, który teraz będzie pracował w trybie 16-bitowego koloru. Także jednostki będą sprawiały wrażenie bardziej naturalnych, jak żywe istoty. W samej idei gry też duże przemeblowanie - praktycznie rezygnujemy z wydobywania zasobów, gracz będzie magazynował przyrastającą automatycznie energię „mana". Projektujemy cztery strony konfliktu zamiast dwóch, wszystkie w sposób znaczący różniące się od siebie. Pojawi się prawie 50 wstawek filmowych, bogowie, których można przywołać aby pomogli graczowi, klika znaczących poprawek w interfejsie (nowe komendy). Pojawią się nowe opcje rozgrywki wieloosobowej na naszych serwerach Boneyard. I wiele, wiele innych. Nie zmienia to jednak faktu, że każdy, kto grał w „Total Annihilation" powinien też bez kłopotu wciągnąć się w „Kingdoms".

GK: Czy gra będzie wykorzystywała akceleratory graficzne 3D?

CK: Oczywiście.

GK: Wielu graczy narzekało na całkowity brak fa-

W „TOTAL ANNIHILATION" WSZYSTKO BYŁO MECHANICZNE, METALICZNE, PO PLANSZY WĘDROWAŁY ROBOTY. TUTAJ CHCIELIŚMY MIEĆ STWORY, KTÓRE PORUSZAJĄ SIĘ PŁYNNIE, NATURALNIE. I TO, CO UDAŁO NAM SIĘ OSIĄGNĄĆ, PRZEKROCZYŁO DALECE NASZE OCZEKIWANIA.



buły w oryginalnym „TA". Wspomniałeś coś o 50 wstawkach filmowych. Czy to oznacza, że planujecie połączenie misji jakąś historią?
CK: Absolutnie. Pomiędzy misje dla pojedynczego gracza wpletliśmy dość intrygującą nić fabularną.

GK: Ile będzie misji?
CK: Jest jedna kampania zbudowana z 48 misji. Gracz wraz z jej rozwojem będzie przełączał się między stronami konfliktu. Tak więc grając jako Aramończycy możemy mieć na przykład za zadanie zbudować jakąś specjalną konstrukcję wojenną, a za kilka misji grając po stronie rasy Taros będziemy musieli ją zniszczyć. W trybie single player gracz powinien czuć się trochę jak osoba czytająca grę-powieść, taką, w której skacze się po rozdziałach, podejmując decyzję, czy na przykład bohater ma iść w prawo, czy w lewo. Staramy się stworzyć wiarygodny świat z dbałością o wszystkie detale, i myślę, że to powinno nam się udać.

GK: Jaki wpływ na rozgrywkę będą miały cechy czterech walczących ras?
CK: Każda ze stron jest całkowicie odmienna, każda ma swe słabości i mocne punkty, a jednocześnie wszystkie obrazują cechy żywiołu, z którym są związane. Dla przykładu Aramończycy to panowie żywiołów Ziemi i dlatego budzą grozę w czasie walk na stałym lądzie. Z kolei Veruna, symbol Wody, rozporządzają potęgą fal i będą mieli bezprecedensową przewagę na morzu.

GK: Czy w „Kingdoms" będziemy mogli doświadczyć dużej ilości magii?
CK: Oczywiście! Wszystkich rodzajów magii! Uzdrawianie, wskrzeszanie szkieletów, śmiertelne zaklęcia bojowe, magia wykorzystująca pogodę, magia pozwalająca na przejęcie kontroli nad wrogimi jednostkami. Wiele, wiele innych, wymieniłem tylko te najciekawsze.

GK: Możesz nam podać przykład swej ulubionej jednostki.
CK: Jak na razie jestem największym fanem opiekuńczych bóstw, które w razie potrzeby gracz może przywołać na pole walki. Są one naprawdę bardzo potężne i większość zwykłych oddziałów nie dorasta im nawet do pięt.





GK: Pierwotny „Total Annihilation" był z pewnością oryginalny, jednak po pewnym czasie gracza ogarniało znużenie, bo każdy poziom wyglądał prawie tak samo. Ludzie z Westwood w swej serii „C&C" zaprojektowali misje z komandosem Tanyą, podobnie ma być w „Tiberian Sun", gdzie pojawią się specjalne jednostki użyte do osiągnięcia nietypowych celów w misji. Jak wy radzicie sobie z tym problemem?
CK: Przede wszystkim staramy się zmaksymalizować różnice między poszczególnymi rasami. Poza podstawowymi budowlami, których potrzebuje każda z nich (mury wokół miasta-bazy, bramy, łucznicy na wałach), reszta jest kompletnie odmienna. Projektujemy również kilka całkiem nietypowych misji. Pojawi się tam specjalny bohater, czasem wraz z drużyną, który będzie musiał wykonać coś w rodzaju questu. Takie misje stanowią swoiste przerywniki między wielkimi, epickimi bitwami i myślę, że powinno to jeszcze bardziej przykuć gracza do monitora.

GK: Czy można mówić o jakimś realizmie?
CK: To strategia fantasy. Jeśli więc uznamy, że tolle, gobliny i smoki są realistyczne, to owszem, gra jest tu perfekcyjnym odbiciem rzeczywistości... żartuję oczywiście.

GK: Czy po ukazaniu się gry będziecie udostępniać nowe jednostki w sieci?
CK: Tak. Będzie to miało miejsce, każdy za darmo będzie mógł sobie ściągnąć nowe jednostki, podobnie jak miało to miejsce w pierwszym „Total Annihilation"



GK: Co sądzisz o grach w stylu „Uprising 2" czy nadchodzącym „Dark Reign 2"? To przecież tak zwana druga generacja gier RTS, łącząca strategię akcji z widokami z perspektywy trzeciej i pierwszej osoby. Takie gry zdobywają sobie coraz więcej sympatii graczy. Tymczasem w „Kingdoms" nie zdecydowaliście się na zastosowanie żadnych tego rodzaju rozwiązań.
CK: Myślę że w gatunku strategii RTS wciąż będzie się pogłębiał rozłam na te tradycyjne produkcje i hybrydy, miksujące najróżniejsze style gry. Rzeczywiście - „Uprising 2", „Battlezone" pokazują wiele interesujących możliwości, jakie otwierają się przed nami na przyszłość. Szczególnie „Homeworld" zrobił na nas duże wrażenie. Jednak myślę, że wciąż będzie na rynku miejsce na gry z tradycyjnym widokiem „z góry". Pomaga to graczom lepiej orientować się w sytuacji na polu bitwy. Ja osobiście lubię wiedzieć, gdzie jest północ. Zwróć też uwagę, że widok w naszej grze jest tradycyjny, ale sposób jego zastosowania - już nie. Chyba żadna gra nie może poszczycić się 256 poziomymi pułapami, w których renderujemy wzniesienia na polu walki. Również tylko niektóre konkurencyjne produkcje stosują realistyczny sposób „widzenia" jednostek, bazujący na „linii wzroku" oraz ukształtowaniu terenu. Udało nam się jednocześnie wprowadzić na pole walki znacznie więcej jednostek niż w każdym innym RTS. „TA: Kingdoms" jest więc również kawałkiem naprawdę dobrej programistycznej roboty i pod tym względem jeszcze długo powinien pozostać niedoścignionym wzorem.

GK: Czy jest coś, z czego jesteś szczególnie dumny w „TA: Kingdoms"?
CK: Jednym z pierwszych poważnych problemów, na jakie natrafiliśmy przy produkcji gry, było stworzenie jednostek tak, aby sprawiały wrażenie prawdziwych, żywych. W „Total Annihilation" wszystko było mechaniczne, metaliczne, po planszy wędrowały roboty. Tutaj chcieliśmy mieć stwory, które poruszają się płynnie, naturalnie. I to, co udało nam się osiągnąć, przekroczyło dalece nasze oczekiwania. Gdy za pierwszym razem zobaczyłem Sky Knighta, który przeleciał po planszy, łopocząc skrzydłami, szybując, kręcąc głową w czasie rozglądania się po okolicy... aby później przyspieszyć, i po kilku energicznych wymachach skrzydeł na pełnym gazie odlecieć... Byłem porażony. Wiedziałem, że mamy w rękach coś naprawdę niezwykłego.

GK: Dziękujemy za rozmowę
CK: Ja również. Dziękuję i pozdrawiam.





RECENZJE

Zielono mi... chciałoby się zaśpiewać! Ale nic z tego, do monitora skutecznie przykują Was w tym miesiącu takie hiciorki jak wspaniały „X-Wing Alliance" czy równie efektowny „Aliens vs Predator". Jeśli chcecie pogłówkować to radzę zerknąć na „Civilization: Call To Power". Weteranom PSX-a zaś polecam „Silicon Valley" i trzecie wcielenie „Gexa". Smacznego!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

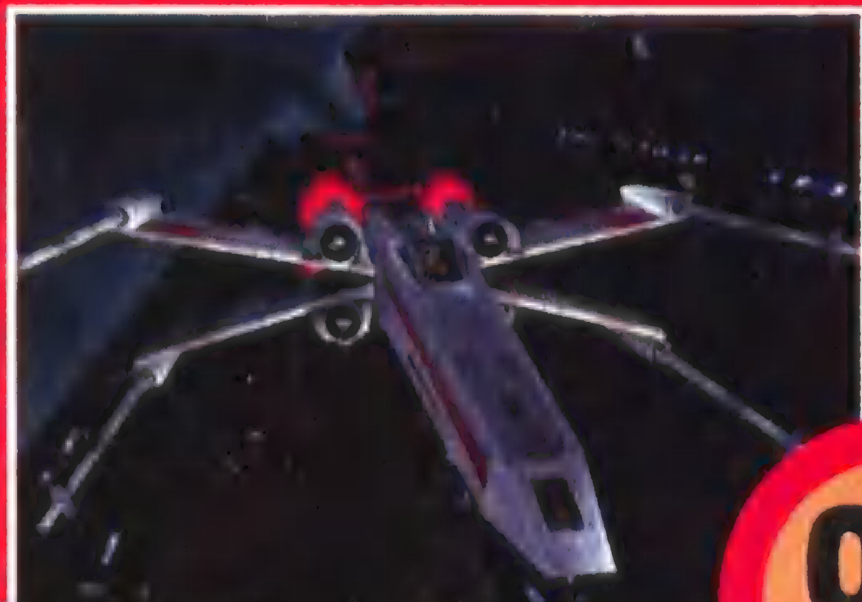
70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji

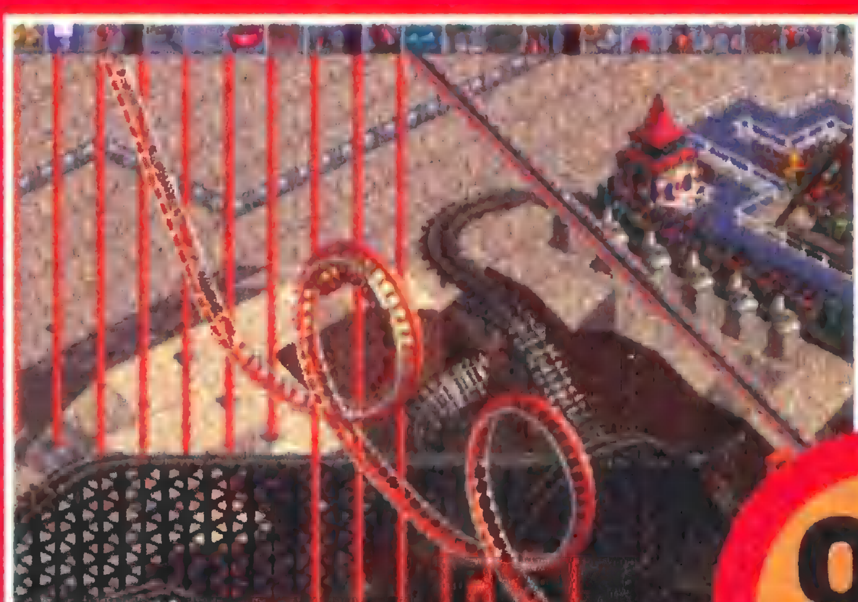

X-WING: ALLIANCE PC — 95


CIV: CALL TO POWER PC — 90


ALIENS VS PREDATOR PC — 90


GEX 3 PSX — 90


SILICON VALLEY N64 — 90


ROLLERCOASTER TYCOON PC — 88

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych i obojętnie czy na PC czy PSX.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!

Stalker – recenzent o wyrafinowanym smaku, rozmiłowany w strategiach, symulatorach z drugiej wojny światowej i strzelaninach FPP.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

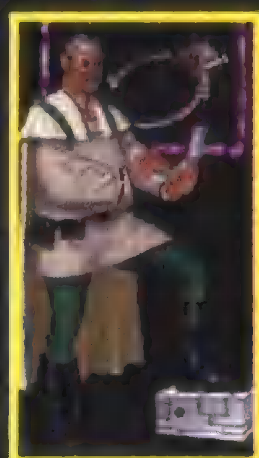
gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.

X-Wing Alliance

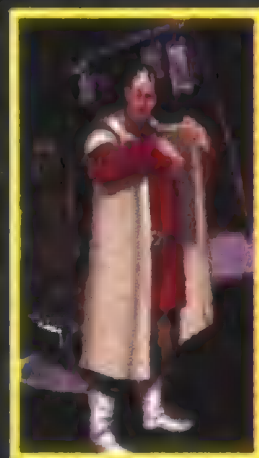
"Dawno temu, w odległej galaktyce....." Pamiętacie rok 1993 i pierwszą grę z tego cyklu? Pewnie, że pamiętacie, wszak był to pierwszy quasi symulator kosmiczny z prawdziwego zdarzenia. Teraz „X-Wing" powrócił i jest lepszy niż był kiedykolwiek.

Główne Postacie Gry

Dla klanu Azzameen każdy dzień to bitwa o przeżycie w świecie interesów i handlu, a galaktyczna wojna jest jeszcze jednym zagrożeniem czającym się w pustce kosmosu. Los rodziny zależy od ciebie Ace.



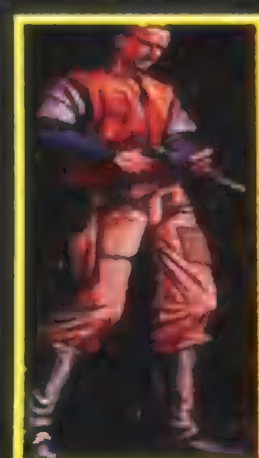
Tomaas Azzameen
Ojciec Ace'a, szef rodzinnej firmy przewozowej „Twin Suns Transport Services" jak i głowa całego klanu. Skłonny do podejmowania decyzji po długiej zimno kalkulowanej refleksji. Jego sukcesy w rozbudowie rodzinnego biznesu spowodowały wrogość wielu innych firm z „Viraxo Industries" na czele.



Antan Azzameen
Brat Tomaasa. Prowadzi wraz z nim rodzinny interes. Uważa, że w najlepszym interesie rodziny leży neutralność i unikanie wszelkich konfliktów z Imperium. Pogląd ten pogłębiła jeszcze niemal samobójcza ucieczka „Otany" z Hoth. Zwykł mawiać, że jego największą troską jest klan Azzameen i że nie jest zdrowo mieszać się między Rebelię a Imperium, a jedynymi prawdziwymi wrogami są Viraxo.



Galin Azzameen
Najstarszy syn Tomaasa. Spadkobierca „Twin Suns". Jako że zawsze był spokojny i rozważny klan spodziewa się, że podobnie jak ojciec skutecznie poprowadzi firmę. Jednak silnie zakorzenione poczucie prawości sprawia, że jest on naturalnym sympatykiem Rebelii.



Emon Azzameen
Emon jest młodszym bratem Gaina i drugim z linii spadkobierców firmy. Doskonały pilot, czasem dający się ponieść swojemu gorącemu temperamentowi. Pozwala czasem, by emocja brały w nim górę nad zdrowym rozsądkiem. Zazwyczaj jeżeli w okolicy była jakaś walka to na





INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 200 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Lepszy niż nawet to czym nie był, lepszy niż „Descent Freespace". Zaręczam wszem i wobec, że w tak wciągający, dopracowany i przede wszystkim mega zabawny symulator walk kosmicznych nigdy nie grałem. I bynajmniej nie chodzi tu tylko o frajdę wynikającą z umieszczenia gry w uniwersum Gwiezdnych Wojen i nadchodzącego „Epizodu Pierwszego", ale o potężną porcję świetnej gry, doskonale podaną nam przez LucasArt. Tak, śmiało można stwierdzić, że „X-Wing Alliance" jest najlepszą grą swego gatunku wydaną w historii rozrywki komputerowej. To jest gra, o której zapewne głośno będzie jeszcze bardzo długo.

Historia, Którą Tworzyliśmy

Echa bitwy pod Yarvin docierają do kupieckiej rodziny Azameen. Głowa tej rodziny prowadzi operacje handlowe w stylu biznesów Hana Solo. Główna postacią fabuły jest najmłodszy jej członek Ace Azameen. Na przestrzeni wydarzeń opisanych w „Imperium Kontratakuje" i „Powrót Jedi" rodzina zostaje wciągnięta w zatarg z Imperium i niemal dokładnie zniszczona. Młody Ace staje się najlepszym pilotem Rebelii i to właśnie on prowadzi Sokoła Millennium do ostatecznego ataku w bitwie o Endor. Poza wątkiem walki Rebeliantów z galaktycznym Imperium, fabuła wzbogacona jest o rywalizacje domów kupieckich Azameen i współpracującym ze sługusami Imperatora









Viraxo. Nie muszę chyba dodawać, że ten dualizm fabuły dodaje jej masę smaku i czyni nieszablonową. Zadania wykonywane przez rodziny są raczej różne niż typowo bojowa robota dla Rebelii. Są one wykonywane na innych statkach, z innymi ludźmi i nawet odprawa wygląda inaczej. A co najważniejsze w misjach tych występuje masa rozmaitych przeciwników używających starszych statków wycofanych już dawno z linii frontu.

Rozwój fabuły wspierany jest licznymi scenami filmowymi, interesującymi i doskonałej jakości, czego nie musiałem chyba dodawać, bo takie wykonanie filmów to już tradycja LucasArtsu. Dodano także rodzaj serwera poczty, na którym odbieramy maile opisujące nam sprawy dziejące się w galaktyce. Dostajemy także sporo humorystycznej poczty reklamowej (np. najnowsze osiągnięcia w leczeniu poparzeń od imperialnych blasterów), tak więc warto ją czytać, bo warto się czasem pośmiać. Kapitalnym dodatkiem jest zbiór pamiątek, jaki prowadzi Ace. W kabinie swego YT-2000 ma prawdziwy skarbiec zawierający zdobyte trofea wojenne. Są tam na przykład kawałki pierwszego zniszczonego TIE, kurtka najemnego pilota czy też para mieczy pojedynkowych.

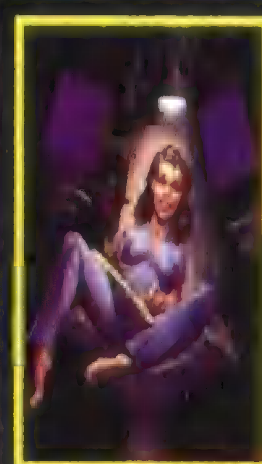


Platformy Naszych Laserów

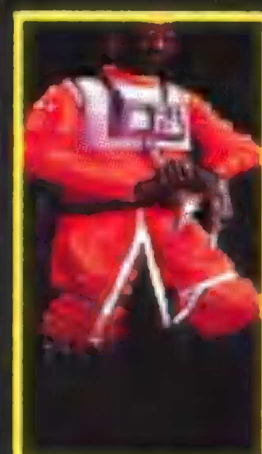
W trybie kampanii „X-Wing Alliance" oferuje wyłącznie stronę Rebelii. Nie można więc latać jako pilot imperialny. Kampanię przelatamy głównie klasycznymi myśliwcami Rebelii, takimi jak X-Wing, A.B,Y - Wingi oraz Z-95 Headhunter. Dla dodania smaczku latać można także koreliańskimi transportowcami YT-1300, ojcowym YT-2000 Otana oraz słynnym Sokołem Milenium. Oczywiste jest, że każdy statek ma pięknie wyrysowane wnętrze. Co jest nowością w grach o wingach i tie'ch wszystkim maszynom dodano w pełni wirtualny kokpit. Można teraz hulać myszą i dookoła podziwiać lampki przyszłościowych kabin. Transportowce mają wieżyczki! Fantastycznie, nie? Można sobie w taką samodzielnie wskoczyć i rozpocząć demolkę albo też wydać odpowiednie polecenia i wierny astromech Emkay zajmie się ich obsługą. Każda maszyna ma inny model lotu. Łatwo daje się zauważyć, czy śmigamy A-Wingiem, czy też pacyfikujemy okolicę mocarnym B-Wingiem.

Grając w trybie skirmish lub innym multigraczowym do dyspozycji jest cały wielgachny bank maszyn. Są wszystkie wyżej wymienione

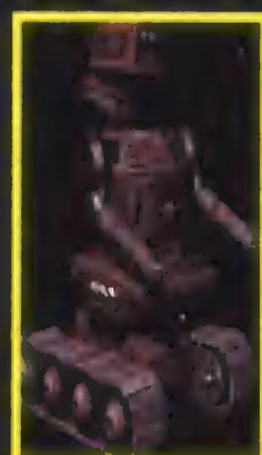
99% Emon stoi po którejś z walczących stron. Aeron mówi o nim, że kłopoty lgną do niego jak żelazo do magnesu, a Emon nie wyobraża sobie, by mógł żyć inaczej.



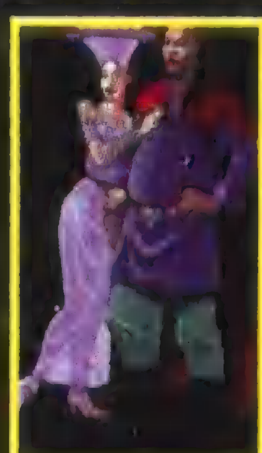
Aeron Azzameen
Starsza siostra Ace'a. Powszechnie znana jako genialny hacker i ekspert włamań do wszelakich systemów. Z reguły otwarta na nowe prądy i idee, jednak czasem, gdy podejmie jakąś decyzję potrafi być strasznie uparta, Ace zawsze był jej ulubionym „braciszkiem".



Olin Garn
Zanim przyłączył się do Rebelii, Olin był jednym z najlepszych pilotów frachtowców, najemnikiem i łowcą głów. Podczas kontraktu z rodziną Azzameen stał się jednym z najbliższych i najbardziej zaufanych przyjaciół Aeron. Z czasem został zaakceptowany przez klan jako jeden z rodziny.



Emkay
Robot. Zmodyfikowany model MK-09 produkcji Kalibac Industries. Liczne wewnętrzne modyfikacje pozwalają mu naprawiać i pilotować większość lekkich i średnich statków, włączając w to myśliwce. Jest niesamowicie zazdrosny o inne roboty i bardzo wyrywny do wszelkiej walki. Jego zazdrość i agresja spowodowały nawet rodzinną dyskusję, której tematem było podregulowanie odpowiednich obwodów Emkay'a.



Dunari
Bliski przyjaciel i niegdysiejszy partner Tomaasa. Obecnie jest właścicielem miejsca o, jak mówią, „kolorowej reputacji" zwanego „Casino Resort Station". Mimo że często zajmuje się delikatnie mówiąc podejrzanymi sprawami to jego lojalność i przyjaźń wobec domu Azzameen nie ulega wątpliwości.



K'Armyn Viraxo
Główny wróg klanu Azzameen. Patriarcha rodziny Viraxo i szef korporacji „Viraxo Industries". Dzięki doskonałej taktyce i bliskim powiązaniom z Imperium udało mu się niemal zdominować lokalny rynek przewozowy. Wzrost potęgi „Twin Suns Transport Services" odebrał mu spory kawałek rynku. Konflikt rodzin już się rozpoczął, bowiem jak powszechnie wiadomo Viraxo nie oddaje nic swojego bez walki.



plus T-Wing, Gunboat, Missile Boat, Tie's (fighter, bomber, interceptor, advanced, defender), Firespray (czyli coś jak słynny „Slave" Boby Fetta), myśliwce: Planetary, Cloakshape, Authority IRD, Preybird, Pinook, Pursurer R-41 Starchaser, Razor, Star Viper, Supra, Toscan. Masa nie?. Wyobraźcie sobie tylko różnorodność i nowe możliwości, jakie w tej sytuacji powstają dla fanów multi-space- kombatów.

Poza statkami, na których możemy latać, występuje jeszcze około dwustu innych obiektów, jakie możemy napotkać w przestrzeni i wszystkie one, poczynając od ludzi w skafandrach próżniowych, poprzez orbitalne stacje i wielkie niszczyciele, aż po drugą gwiazdę śmierci są doskonale i sugestywnie narysowane. Naprawdę kupę frajdy sprawia pęd na małej wysokości tuż nad poszyciem „Executionera" z systemami celowniczymi, namierzającymi generatory jego tarcz. A turbolasery śmigają wszędzie...



Jak Osoba Się Nasza Bawiła

Przednio! Kampania składa się z pięćdziesięciu różnorodnych misji. Zaczynamy wożąc różne bambetle dla rodzinnego „Twin Sums Transportation Services", a kończymy jako prowadzący atak do wnętrza drugiej gwiazdy śmierci. Po drodze kradniemy prom Taidirium, rozwalamy Interdictory, odbijamy rodzinny interes z rąk konkurencji, bronimy ludzi montujących podsłuchy na imperialnych satelitach, ścigamy zdrajców, a przede wszystkim demolujemy na potęgę wraży sprzęt.

Niektóre misje zaskoczyły swym wykonaniem nawet takiego wygę i marudę jak ja. Dajmy na to misja, w której odbijamy siostrę. Niby nic, stacja górnicza... a wpadamy na pełną imperialną flotę z „Executionerem" na czele. Następnie dokujemy się na wskazanej stacji skierowani wprost na nadlatującą potęgę. Nasi ludzie schodzą w głąb stacji szukając celu, a flota się zbliża. Upływają minuty, nerwowe popędzenia spotykają się z odzewem „no, już prawie ją znaleźliśmy", a tu klucz bombowców TIE szykuje się do odpalenia torped. Wskakujemy więc od wieżyczek i desperacko odpierając atak modlimy się, by kumple nieco się pospieszyli. Wszak dokując nasz YT-2000 jest totalnie wystawiony na ciosy. I wreszcie są z powrotem. Pełna moc i pozostaje tylko przedrzeć się przez całą tę flotę do punktu skoku w nadprzestrzeń. Powstaje więc klimat typowy dla zabawnych ucieczek Hana Solo z „Imperium Kontratakuje".

Totalnym odjazdem jest też finałowy atak na gwiazdę śmierci. Niemałą wszak flotę rebeliantów atakuje całe mrowie niszczycieli i chyba ze sto czy sto pięćdziesiąt myśliwców. Tak wielkich batalii kosmicznych nie było jeszcze w żadnej z napisanych gier. Sama konstrukcja tej misji też jest świetna. Są to trzy starcia rozdzielone kluczowymi dla epizodu scenami filmowymi. Wszystko odbywa się tak jak byśmy brali udział w finałowej walce „Powrotu Jedi".

Niech te dwa przykłady starczą. Grywalność jest totalna, porcja zabawy ogromna. „X- Wing Alliance" to tytuł, na jaki od dawna czekali fanatycy epickich starć kosmicznych myśliwców.







Na Co Liczą Nasi Koledzy

Tu także tkwi moc. Można grać po LAN-ie, kablu, przez modem i Internet. Maksymalnie w walce bierze udział ośmiu graczy. Sterować mogą szesnastoma grupami bojowymi po max sześć statków w każdej. Starcia toczyć mogą się w głębokiej przestrzeni, w polu asteroidów lub też wśród pól minowych. Do tworzenia nowych batalii autorzy stworzyli potężny edytor, który, prócz wspomnianych statków graczy, pozwala na umieszczenie w przestrzeni ponad stu pięćdziesięciu obiektów (myśliwców, wielkich statków, stacji kosmicznych i innego drobiazgu). Każdemu statkowi da się przydzielić pierwszo- i drugoplanowe zadania, określić rodzaj transportowanych rakiet i środków je mylących. W chwili pisania tekstu mózgi jeszcze nie ochłonęły i nocami zamiast spać ja i moi kumple regularnie od 22 marca staczamy wielgachne batalie. Trudno, studia i praca mogą poczekać.

Warto wspomnieć jeszcze o takim szczególe jak to, że Microsoft's Internet Gaming Zone, zapewnia darmowe serwery do multigrania w „Alliance", choć szybkość i jakość połączenia z zoną jest raczej problematyczna.





Co Oczy Nasze Widziały

Od ostatniej gry z serii grafika dostała mocarnego kopa. Każdy ze statków pokryty jest doskonałą teksturą. Pokazuje ona, że dajmy na to Falcon to z nie jednego pieca chleb jadł, albo że ten TIE jest świeżutką, prosto z fabryki maszyną. Dodano masę efektów świetlnych. Kokpity rozjarzają się od wystrzeliwanych wiązek laserowych, a trafione tarcze pokrywają się siecią różnokolorowych błysków. Bezpośrednio trafione statki ciągną za sobą warkocze ognia czy, jak kto woli, skondensowanych gazów. Każdy zniszczony statek rozpada się na różne drobne, fruwające wokół części. Więcej towaru zostaje po zagładzie wielgachnych niszczycieli impe-





Co Uszy Nasze Słyszały

Dzięki systemowi iMuse oprawa dźwiękowa prezentuje się wręcz rewelacyjnie. System działa tak, że od zdarzeń aktualnie dziejących się na ekranie dobiera odpowiedni podkład muzyczny. I tak na przykład gdy z nadprzestrzeni wyskakuje gwiezdny niszczyciel, słyszymy tony imperialnego marszu, a gdy kolejny TIE idzie do piachu (ew. do pustki kosmicznej) słychać skoczne i budujące nutki kawałków rebelianckich. Efekt jest zaiste wspaniały.

Poza muzyką doskonale budującym klimat elementem są wszelkie gadki. Jak się chwalą producenci, zamieszczono ponad osiem tysięcy mówionych linii dialogowych. Większość z nich przypisana jest do określonej misji, co eliminuje aż za dobrze znany efekt zwany „ci ludzie w kółko gadają to samo". Prawdziwym majstersztykiem tworzenia klimatu jest finałowa bitwa o Endor. Tam biorący udział bohaterowi posługują się tekstami żywcem wyjętymi z filmu. (......or it will be the shortest offensive in time).

Trójwymiarowy dźwięk wskazuje grającemu skąd strzelają, kto nad nim przeleciał i w jakim kierunku, gdzie nastąpiła eksplozja. Lokowanie dźwięku w przestrzeni sprawdza się nad wyraz dobrze i nie rzadko właśnie po odgłosach strzelającego TIE wiedziałem, w którą stronę powinienem polecieć. Za jakość dźwięku 3D odpowiada obsługiwany przez grę system Microsoft Direct Sound 3D.



rium czy jakiś stacji orbitalnych. Wspomniałem już o wirtualnych kokpitach, ale nie napisałem jak wypełniają się dymem, tryskającymi strumieniami iskier, jak z wnętrza statku wyglądają jako trafione, rozjarzające się tarcze energetyczne. Nowo stworzony przez twórców gry „Particle system" umożliwia pokazywanie na teksturach statków śladów po trafieniach czy też różnorakie odwzorowania graficzne doznanych uszkodzeń. Wszystko to wygląda znakomicie i kreuje niesamowity klimat walki kosmicznych myśliwców.

Również przestrzeń kosmiczna prezentuje się bardzo interesująco. Wspaniale narysowane planety, mgławice, galaktyki tworzą doskonałe tło naszych zmagań. Zmieniono nieco wygląd podróży przez hiperprzestrzeń i jak nietrudno się domyśleć zmieniono na lepsze.

Cały ten splendor graficzny oglądać możemy dzięki wykorzystywanym najnowszym akceleratorom grafiki. Gra bowiem obsługuje chipy 3DFX, TNT, standard D3D i pozwala osiągać rozdzielczości aż do 1600x1200. Jeżeli chodzi o ogólną szybkość produktu, to muszę stwierdzić, że jest raczej średnia. W totalnej kołomyji wielkiej bitwy mój P400 i V2 potrafiły się nieco haczyć, natomiast mój przyjaciel posiadający P266 poważnie już narzekał na dynamizm walki. Mowa jest oczywiście o grafice generowanej z włączeniem na max wszystkich dostępnych bajerów. Ponadto, jak zdążyłem się zorientować, posiadacze 3dfx będą nieco zawiedzeni kolorem, lecz cóż - tylko 16 bitów. Pełny wypas natomiast będą mieli ci, których maszyny popędza TNT. Tu kolor jest piękny jak rzadko. Większość zamieszczonych obrazków z gry jest generowana właśnie przez te chipy.



The Fearfull Rebel Fighter

Reasumując, na zakończenie nie ma się co wiele rozwodzić. Gra jest po postu świetna. Wciągająca, oprawiona w doskonałą grafikę i równie doskonałe dźwięki. Doskonale skonstruowana struktura misji zapewnia ogromną grywalność, a rozliczne opcje multi-player i edytory misji za pewne przedłużą znacznie jej żywot na naszych dyskach. Skoro tylko nasi panowie dystrybutorzy uporają się z wydaniem „X-Wing Alliance" to nie pozostanie Ci, drogi czytelniku nic lepszego jak tylko biegiem udać się po niego do sklepu. Poza tym tak duża popularność tytułu nie umknie uwadze jego twórców i w niedalekiej przyszłości śmiało można liczyć na co najmniej jeden dysk z dodatkowymi misjami. **Stalker**

● *Niektóre fragmenty tekstu zostały w ogromnej mierze zainspirowane zawartością oficjalnej web-strony „X-Wing Alliance".*

Grafika 90% Grywalność 99%
Oryginalność 85% Dźwięk 95%

Rzadko się zdarza bym olał świat realny zarwał parę dni i nocy, przelatał 50 misji i wygrał bitwę o Endor. Niech moc będzie ze mną, bo zbliża się sesja.

WERDYKT **95%**







Civilization:





Od momentu ukazania się informacji o pojawieniu się kolejnej wersji „Cywilizacji", nie mogłem się jej doczekać („Civilization" kończyłem kilkanaście razy, testując różne taktyki grania), dodatkowo w ekstazę wprowadzał fakt, że w tym samym czasie miało nadejść kilka tytułów o podobnych brzmieniach i tematyce: „Sid Meier's Alpha Centauri" (kontynuacja Cywilizacji w kosmosie), „Civilization: Call to Power" i wreszcie „Civiliztion II: The Test Of Time".

Która z nich wyłoni się z nich jako zwycięzca, która zasłuży na miano godnego zastępcy Cywilizacji? Trudno to na razie jednoznacznie stwierdzić, gdyż na razie nie ukazała się „Civilization: The Test of Time". Jednak wydaje mi się, że to właśnie „Civ:CtP" rośnie na zwycięzcę tego wyścigu. Dlaczego? O tym przeczytacie za chwilę.

Cóż można powiedzieć o „Civilization: Call to Power"? Niestety, jest ona spadkobierczynią serii i nie można jej opisywać w oderwaniu od jej znakomitych poprzedniczek - jest kontynuacją hitu i jako taka rządzi się swoimi prawami.

Jeżeli coś się już sprawdziło nie ma sensu tego zmieniać, próbując sięgnąć po nowych klientów (sprzedano ponad 2,500,000 kopii poprzednich części). A więc zapomnijcie o akceleratorach 3D oraz o RTS (real time strategy). Nie sugeruję, że wpłynęłoby to na dobre „Cywilizacji", lecz żyjemy w dziwnych czasach i mogło się wiele zmienić. Nie spodziewajcie się więc znaczącego przełomu w grach strategicznych - jest to nadal stara dobra „Cywilizacja", tylko taka jaka powinna być w roku 1999. Nie obawiajcie się więc, znajdziecie tu wszystko to, co podobało Wam się w częściach poprzednich, a ponadto rzeczy, których Wam w nich brakowało.

Tuż po rozpoczęciu pojawia się znajome menu dotyczące trudności toczącej się rozgrywki, ilości konkurujących z Tobą komputerowych władców, wielkości obszaru, na którym toczyć się będzie wasza walka. Tutaj też będziesz mógł również dokonać wyboru narodu, któremu będziesz przewodził. Jak przystoi na kontynuację, nie wypadało pozostawić graczowi małego wyboru. Tak więc twórcy gry pozwalają Ci stanąć na czele jednego z czterdziestu jeden narodów. W tym chociażby znanych z historii potężnych cywilizacji - angielskiej, francuskiej czy majów. Urocze - nieprawdaż? Gdy już dokonamy wyboru, rozpoczniemy rozgrywkę. Powita nas stary dobry znajomy (znany graczom obeznanym z częściami poprzednimi) - osadnik, ale jakże zmieniony jest świat, w którym się on znajduje. Pełen barw (16-bi-

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	169.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95









Call to Power



towa grafika), plastyczny – na miarę roku 1999. Nasz osadnik również zachowuje się inaczej, już nie posuwa się skokowo po mapie. Teraz jego ruchy są w pełni animowane. No ale to są raczej rzeczy mało interesujące strategów. Jakie są bardziej interesujące zmiany? Po pierwsze twórcy gry łaskawie dorzucili nam tysiąc lat rozgrywki. Oznacza to więc, że bój o dominację nad światem będziemy toczyć w okresie od 4000 p.n.e do 3000 n.e. (rok 2000 nadciąga wielkimi krokami, więc przestaje on być jakąś fantastyczną granicą). W owym dodatkowym tysiącleciu będziesz mógł wyruszyć na podbój układu słonecznego, sięgnąć po tajemnice skrywane pod powierzchnią mórz i oceanów. Tak to właśnie jest z kontynuacjami – dalej, więcej, lepiej. Wprowadzono możliwość jeszcze większej kontroli nad Twoimi poddanymi. Teraz kontrolujesz nawet czas ich pracy, zapłatę, którą otrzymują, a także ilość dostarczanego im pożywienia. Ponadto, w każdym mieście ustalasz, jaki procent jego dochodów jest przekazywany na roboty publiczne, dzięki którym dookoła miasta powstają nowe drogi, wznoszone są kopalnie itd.

W „CTP" dodano ponad dwanaście nowych jednostek, tak więc w grze występuje sześćdziesiąt pięć typów oddziałów (począwszy od zwykłych wojowników plemiennych, a skończywszy na kosmicznych bombowcach). Fakt, że rozgrywka została przedłużona o 1000 lat wpływa właśnie na pojawienie się wielu nowych typów oddziałów – kosmicznych krążowników, gwiezdnych marines czy też robotów bojowych. W końcowej fazie gry ulega przez to wielkim zmianom zmianom taktyka. Większość pojazdów kosmicznych ma olbrzymią ilość punktów ruchu, a także jest w stanie dokonywać bombardowań z kosmosu.

Co ciekawe, w tej części „Cywilizacji" stworzono dość dużą ilość „nie-militarnych" oddziałów. Być może twórcy programu chcieli okazać się dobrymi pedagogami i pokazać, że do rozwiązania konfliktów nie zawsze potrzebna jest przemoc. Dzięki takiemu podejściu do gry nabiera ona nowych wymiarów. Do wrogich cywilizacji możemy posyłać kapłanów, teleewangelistów, przedstawicieli korporacji, stymulatcry podświadomości, cyber-ninje i prawników, którzy w szeregach wroga będą szerzyć spustoszenie równe uderzeniu bomby atomowej. Dzięki kapłanom wysyłanym do wrogich miast wzrastać będzie ilość pieniędzy w Twoim skarbcu (dzięki sprzedawaniu odpustów), a dzięki prawnikowi będziesz w stanie powstrzymywać produkcję jednostek w wrogich miastach przez angażowaniu przeciwnika w ciągnące się w nieskończoność procesy prawne. Dzięki sprawnie umieszczonemu stymulatorowi podświadomości sprawisz, że populacje wrogich miast nabiorą ochoty na nieistniejące przedmioty, a przez to staną się nieszczęśliwe, nie mogąc zrealizować swoich marzeń.

Jak rozwiązano w „Civilization: Call to Power" problem z dyplomacją i kontaktami z komputerowymi przeciwnikami? Właściwie to tak jak w każdej grze tego typu to dyplomacja zawsze była najsłabszą stroną, wygląda to tak jakby była doczepiona na siłę, istnieją tak naprawdę dwa stany kontaktu z Twoimi konkurentami – wojna i pokój. Reszta się nie liczy. I w tej grze dyplomacja nie zmieniła się tak bardzo. Dodano co prawda kilka nowych opcji do rozmów z innymi władcami. Można więc zaproponować wymianę miast, jednostek i tradycyjnie technologii. Można oskarżać przeciwnika o zatruwanie środowiska handlowego (jednak nie prowadzi to do niczego dobrego). Lekkiej zmianie uległ również handel między cywilizacjami. Teraz jest on mniej pracochłonny – nie musisz już budować karawan i pieczołowicie wytyczać im szlaki do innych miast. Wystarczy, że w swoim mieście wybudujesz budynek karawany i wyznaczysz miasto, które ma zaopatrywać. Każdy dodatkowy budynek tego typu jest w stanie tworzyć kolejny szlak handlowy (cały proces odbywa się automatycznie). Skoro jesteśmy przy ułatwieniach, jakie oferuje nam program należy wspomnieć o poruszaniu jednostek i wznoszeniu nowych budynków w miastach. Jeżeli chodzi o jednostki, to po prostu wskazujesz punkt na mapie i wysyłasz tam jednostkę – komputer wybierze najszybszą trasę do tego punktu i jednocześnie napisze, ile tur zajmie jednostce przebycie tej odległości. W miastach zaś tworzysz listy produkcji – bardzo ułatwiające życie w tej czasochłonnej grze. Pojawiające się zaś z boku ekranu ikonki łatwo i przejrzyście informują Cię o zachodzących w granicach Twego imperium (i poza nimi) wydarzeniach. Twoje życie toczy





się łatwo, prosto i przyjemnie... Niestety, kiedyś nadchodzi w końcu czas, gdy u Twoich granic staną wojska przeciwnika lub Ty sam nabierzesz ochoty na podboje. Jak wygląda więc konflikt militarny w „Civilization: Call to Power"? Po pierwsze, nowość – na podobieństwo gier z serii „Warlords" wprowadzono możliwość grupowania oddziałów, które razem się poruszają i atakują, niestety również na wzór „Warlords" znowu nie masz żadnego wpływu na walkę, ponieważ to komputer określa jej wynik. Możesz sobie jedynie oglądać jej przebieg na specjalnym ekranie, ale szczerze to odradzam. Ponieważ nie masz na walkę żadnego wpływu po kilkunastu potyczkach staje się to nudne – najlepiej od razu wyłączyć tę opcję. Gdyby chociaż na wzór „Imperialismu" wprowadzono możliwość rozgrywania bitew... Gra niewątpliwie byłaby dłuższa, ale za to o ile bardziej atrakcyjna.

Do gry została wprowadzona nowa, bardzo ciekawa opcja – utrzymywanie przez Ciebie oddziałów w pełnej aktywności bojowej (operują z maksymalną liczbą punktów życia) jest kosztowne. Możesz je więc sprowadzić do stanu uśpienia, kiedy to spada liczba posiadanych przez nich punktów życia, ale też utrzymanie tych oddziałów nie wymaga tak dużych nakładów pieniężnych. Przywrócenie ich do stanu pełnej gotowości zabiera zawsze kilka tur, w trakcie których Twoje oddziały odzyskują punkty życia. Możliwe jest również utrzymywanie oddziałów w stanie pogotowia (stanu pośredniego między uśpieniem a stanem pełnej gotowości). Dzięki niemu spodziewając się konfliktu jesteś w stanie w miarę szybko postawić swe oddziały w stan pełnej gotowości. Zastosowanie takiego rozwiązania powoduje, że konflikt militarny zyskuje nowy wymiar – teraz by rozruszać swoją potęgę wojskową potrzebujesz kilku tur, w trakcie których jesteś podatny na atak nieprzyjaciela. Jednocześnie gdy próbujesz stworzyć swoje imperium na podobieństwo imperiów Czyngis Chana czy Hitlera okazuje się, że zapewnić Ci je może jedynie ciągłe pasmo zwycięstw, dostarczające tak potrzebnej na prowadzenie wojny gotówki. To kolejny ze smaczków, jakich dostarcza „Civilization: Call to Power".

Kolejnym jest wprowadzenie do gry w tej części „Cywilizacji" motywu niewolnictwa, wstydliwie pomijanego w częściach poprzednich. Już na początku gry dysponujesz możliwością wystawiania oddziału łowców niewolników. Możesz ich wysyłać na łowy do wrogich miast, mogą też krążyć po mapie w poszukiwaniu wrogich osadników lub tubylczych osad. Dzięki schwytanym niewolnikom wzrasta liczba robotników w Twoich miastach, a co najważniejsze pracują oni za darmo, a ponadto znacznie mniej jedzą. Niestety, musisz sprawować nad nimi ciągłą kontrolę i utrzymywać w miastach, w których się znajdują oddziały wojska. W późniejszych etapach gry będziesz również musiał uważać na oddziały abolicjonistów, którzy są w stanie buntować niewolników. Mimo tych wszystkich minusów, to jednak właśnie niewolnicy przez jakiś czas mogą stanowić siłę napędzającą Twoją potęgę gospodarczą.

A jak wygląda w tej części „Cywilizacji" sprawa odkryć naukowych i wznoszonych Cudów? Otóż czeka na Ciebie ponad sto technologii do odkrycia. Jednak podobnie tak jak i wypadku oddziałów znaczący jest fakt, że rozgrywka została przedłużona o tysiąc lat. I tak wynalazki z okresu od 4000 p.n.e. do 2000 n.e. w zasadniczym stopniu nie uległy zmianie (nadal odkrywasz tajniki pisma oraz sztukę nawigacji). To właśnie w ciągu owego dodatkowego tysiąclecia odkryjesz nowe technologie, dzięki którym uodpornisz swoją populację od chorób, będziesz w stanie zasiedlić dna mórz lub też wznosić stacje orbitalne, na których schronienie znajdą uchodźcy z zanieczyszczonej Ziemi. „Odkryjesz" nowe metody rządzenia: technokrację – rządy elity naukowej czy też ekotopię – rządy partii Zielonych (bynajmniej nie miłośników ufoków).

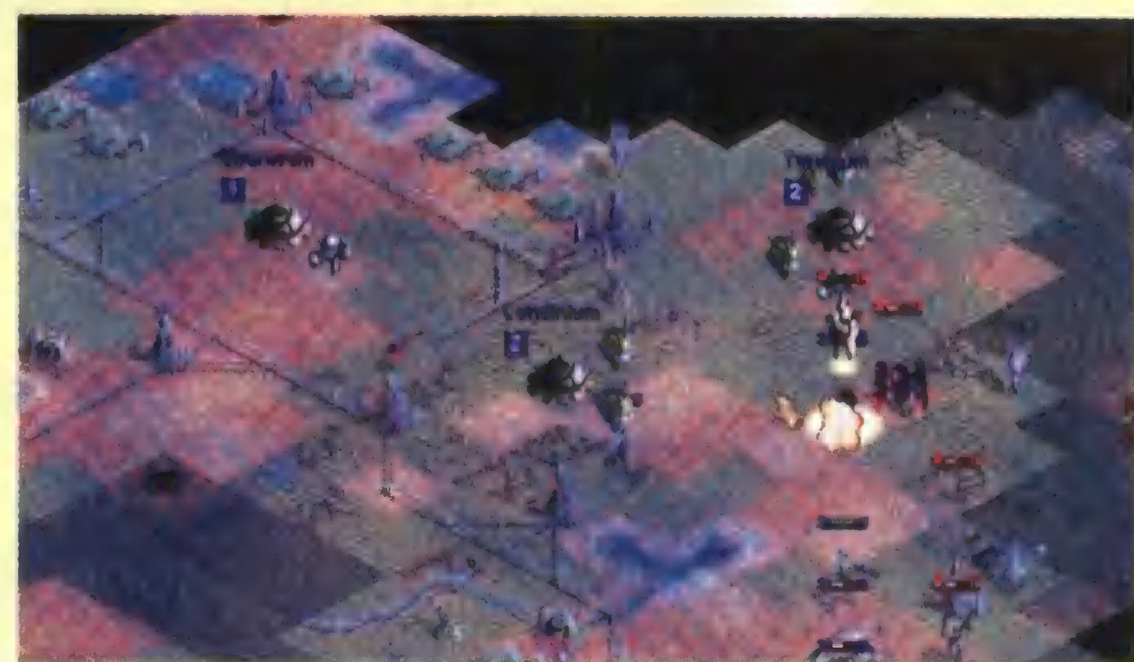


O ile w poprzednich częściach „Cywilizacji" można było wygrać dzięki wybudowaniu statku i wysłaniu go na Alfę Centauri, to w tej części musisz odkryć tajniki podprzestrzeni, zbudować sondę mogąc się w niej poruszać, nawiązać kontakt z obcą cywilizacją i sprowadzić na Ziemię próbkę DNA obcych.

Tak naprawdę największej zmianie w „Civilization: Call to Power" uległy wznoszone Cuda. Zapomnijcie więc o Piramidach, Wielkiej Bibliotece czy też Wyprawie Magellana. Czeka na Was ponad trzydzieści gotowych do odkrycia i wybudowania Cudów Cywilizacji. Część z nich tradycyjnie będzie oddziaływała na Twoją cywilizację przez stulecia (np. Stonehenge – powiększy Twoją produkcję pożywienia, zaś Kompania Wschodnioindyjska – polepszy Twoje dochody z handlu), a część będzie miała jednorazowy charakter (np. Emancypacja – zakończy niewolnictwo na całym świecie). Wybudowanie każdego z nich zakończone jest krótkim filmem. Mnie szczególnie podobał się ten z jadącym samochodem ekologów, a zwłaszcza z jego nietypowym zakończeniem (Dlaczego? Sami się przekonajcie!). To właśnie całkowicie zmienione Cudy wprowadziły najwięcej zamieszania w trakcie mojego grania w „Civilization: Call to Power". Przez lata grania w jej poprzedniczki miałem zakodowany schemat wznoszenia Cudów. Więc tu też podświadomie chciałem wznosić Piramidy i Wielką Bibliotekę. Jednocześnie, co paradoksalne to właśnie całkowicie nowe Cudy wpłynęły na wzmożenie zainteresowania rozgrywką.

Na zakończenie trzeba też coś powiedzieć o opcji multi-player. Mamy rok 1999 i manierą jest by w każdej grze ona występowała. Jednakże w przypadku „Civilization: Call to Power", podobnie jak w przypad-





ku innych gier turowych, wydaje mi się to całkowicie błędne (chodzi tu głównie o polskie warunki – ok. 4 zł za godzinę łączenia się z Internetem). Wszystko jest w porządku w roku 3000 p.n.e. gdy masz niewiele miast i mało jednostek, ale później? Kilkanaście miast, kilkadziesiąt jednostek i dajmy na to wyjątkowo upier.. przepraszam – mędzący kolega po drugiej stronie kabla, który właśnie kolejną godzinę rozważa swoje ruchy (wiem, jest ograniczenie czasowe tury, ale po dwóch godzinach grania nawet pięć minut staje się wiecznością). Najlepszym rozwiązaniem jest kilka komputerów w domu lub bloku połączonych kablem – ale kogo stać na taki luksus. Tak więc multi-player – jest. To samo mogę powiedzieć o muzyce. Muzyka – jest. A co najważniejsze – nie przeszkadza.

Podsumowując „Civilization: Call to Power" to dobra gra, początkowo być może sprawiająca wrażenie jedynie upiększonej „Cywilizacji". Jednakże w trakcie dłuższego grania okazuje się, że gra się w nią inaczej niż w części poprzednie, że trzeba porzucić przyzwyczajenia i taktyki z przeszłości i nauczyć się ponownie grać w „Cywilizację". To właśnie sprawiło mi najwięcej radości – fakt, że w pewnym momencie poczułem się jakbym po raz pierwszy grał w „Cywilizację". To komentarz dla osób grających w „Civilization", lecz jeśli jeszcze w nią nie grałeś to sięgnij po „Civ: CTP", bo jest to jej godna następczyni, a przez to stanowi kanon gatunku. **Trebor5**

Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Dlaczego 90%? Nadal nie mam wpływu na toczące się bitwy i to mnie wkurza. Ale ogółem – trzeba zagrać!

WERDYKT **90%**







Populous: The Beginning

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Bullfrog**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Czy chcielibyście zostać bogiem swego ludu, mieć możliwość kierowania plemieniem, obserwowania jak żyją i zmagają się z innymi tubylcami? Tego typu rozrywki możemy doświadczyć w najnowszej, już trzeciej części „Populousa".

Bullfrog pierwszego „Populousa" wydał bardzo dawno temu. Aby Wam uświadomić, jak dawno, to powiem, że w okresie „komputera łupanego", czyli w 1989 r. Od tego czasu zdążyła przeminąć cała epoka w skali przemysłu gier i komputerów. „Populous" okazał się wielkim hitem, więc niedługo później spragnieni gracze dostali kontynuację tej bardzo oryginalnej, jak na tamte czasy, gry. Trzecia część – „The Beginning" – ukazuje się dopiero teraz, ale dzięki temu zobaczymy w niej standardy i rozwiązania na miarę obecnych czasów, choćby pełne środowisko 3D. Oprócz tego jest to pierwsza gra z tej serii, która debiutuje na PlayStation.

W „Populous: The Beginning" czeka do ukończenia 25 misji. Każda z nich to jedna planeta. Niektóre są małe, jest kilka średnich, ale przyjdzie się nam też zmagać z naprawdę dużymi. Od ich wielkości uzależniony jest teren, na jakim będziemy grać. Na ogół jest tak, że większą część powierzchni planety zajmują morza. Lądy nie są tylko zwykłymi, suchymi skrawkami ziemi – oko cieszą soczysta zieleń oraz wzniesienia, doliny czy też rosnące gdzieniegdzie drzewa. I właśnie w takim środowisku gracz musi rozprawić się z wrogim plemieniem, aby skolonizować planetę i ukończyć misję. Jako że planeta jest kulą, to na takiej też powierzchni odbywa się rozgrywka. Autorzy zastosowali pełne środowisko 3D, dlatego arenę zmagań można obracać w płaszczyźnie poziomej. Dzięki temu możesz zobaczyć Twoją wioskę z każdej strony. Kierując kursor przykładowo na zachód planeta obróci się wokół swojej osi i ponownie wróci w to samo miejsce, tyle że ze wschodniej strony. Bardzo dobrze, że nie widać tej kulistości, a jedynie horyzont, za którym znikają góry czy też budynki w oddali. Muszę pochwalić autorów za bardzo dobry interface gry. Pad został tu wykorzystany w optymalny sposób: oprócz zwykłych klawiszy funkcyjnych, które mają swoje znaczenie, lewą gałką analogową poruszasz kursorem, a prawą obsługujesz kamerę przedstawiającą widok na świat. Dzięki temu cały czas masz kontrolę nad tym, co się dzieje. Twoimi poddanymi kieruje szamanka. Jest ona najwyższą kapłanką i ma kontakt z bogiem, który z wdzięczności za oddawany mu hołd w świątyniach uczy swoją przedstawicielkę czarów. Szamanka, która jest teoretycznie nieśmiertelna, bo w wypadku śmierci reinkarnuje się, wyznacza ludowi miejsca pod nowe budowle w wiosce. Czym dalsza misja, tym bardziej zaawansowane chatki można stawiać. Śmiesznie wtedy wyglądają prace poddanych. Twoi ludzie wyrównują teren, skacząc na nim, biegają machając łapkami i stawiają rusztowania pod budowle. Należy pamiętać o tym, że dobrze rozbudowana wieś jest podstawą sukcesu. Szamanka czerpie energię-manę z zadowolenia Twojego ludu, dobrze więc prosperująca wioska ma wpływ na Twoje poczynania ofensywne. Ilość podstawowych chatek wpływa na rozrodczość, czyli w konsekwencji na liczebność plemienia. To właśnie Twój lud, oprócz zdolności magicznych szamanki, jest główną siłą w bitwach. Walki odbywają się bezpośrednio między tubylcami – obowiązuje prawo pięści, ale nie honoru. Dlatego liczy się przewaga liczebna. Na odległość można atakować tylko szamanką, która może rzucać czary. Jest ich tu łącznie 22, w tym takie cacka, jak: Lighting, Firestorm, Earthquake czy Mighty Volcan. W momencie ich zadawania widzimy bardzo ładne efekty graficzne. Oprócz tego są też czary, które zmieniają środowisko, np. ziemia zostaje zalana wodą lub odwrotnie – w miejscu wody pojawia się ląd, którym można dojść do wroga. W dalszych levelach można też poruszać się między kontynentami za pomocą łodzi lub balonów. Należy pogratulować Bullfrogowi za stworzenie fajnych i dobrze wyglądających czarów.





Trzeci „Populous" to dobra gra, tym bardziej należy się cieszyć, że ukazał się na PSX. Jedyną rzeczą, do której można się przyczepić w „Populous" jest to, że kolonizacja planet sprowadza się do jak najszybszego uzbrojenia się (czarami) po zęby i zaatakowania przeciwnika, dlatego misje nie są zbyt długie. Sterowanie grą świetnie się sprawdza, chyba najlepiej spośród strategii na szarą konsolę. Warto też zwrócić uwagę na niezłą grafikę i bardzo dobry dźwięk, w tym muzykę charakterystyczną dla klimatu tej gry – nazwałbym ją „tubylcza". Dlatego jeśli masz PlayStation, to przynajmniej zobacz tę grę, a najlepiej kup! ***Bartek***

Grafika 85% Grywalność 85%
Oryginalność 90% Dźwięk 90%

Jedna z nielicznych i do tego najlepszych strategii na konsolę PlayStation.

WERDYKT 86%

Rollercoaster Tyc

Struktura Koła

Chris Sawyer wpadł na rewelacyjny pomysł: „Skoro już ktoś wymyślił dobrą rzecz i zarobił na niej sporo kasy, dlaczego by jej nie unowocześnić i zarobić na niej po raz wtóry?". Oczywiście pomysł ten zrealizował. Skąd czerpał swoje natchnienie i czy ma jakąś konkurencję? Przeczytajcie niżej zamieszczone informacje, bowiem odpowiedź macie przed oczami.



THEME PARK

Gra, która jest inspiracją dla „RollerCoaster Tycoon". Sawyer całkowicie skopiował z niej ideę rozgrywki (zasady ekonomiczne, motywacja do rozbudowy parku, wynalazki itp.), okraszając całość wieloma ciekawymi dodatkami. Mimo że „Theme Park" był pierwszy, nie da się ukryć, że na dzień dzisiejszy jest znacznie bardziej „prymitywny" (chociaż może jest to za duże słowo) niż „RT". No cóż, to chyba naturalna kolej rzeczy, wszakże wynika to bezpośrednio z zasad ewolucji...



THEME PARK 2

Największe zagrożenie dla „RollerCoaster Tycoon". Z zapowiedzi wynika, że idea tej gry nie będzie się zbytnio różniła od swojej poprzedniczki. Oczywiście gra zostanie rozbudowana od strony merytorycznej, jednak szczególny nacisk położono na grafikę. W „Theme Park 2" ma ona być trójwymiarowa, co w znacznym stopniu wpłynie na zmianę podejścia do elementu projektowania i budowania, a ponadto uatrakcyjni grę od strony wizualnej (będzie można przejechać się, zrobionym przez siebie rollercoasterze!). Pamiętajcie, że właśnie o tym zapomniano w „RT"...



„Panie Majster, Panie Majster!" „Czeeeego...." „W sektorze piontym na sóstej pętli wywaliło nam z torów kolejkę. Mówię Panu, ale scena! Wsendzie rozzucone lizaki, stzempki ubranek i pełno zelaza - dziecioki mają niezły ubaw! Nasz hajziel będzie popularny na całym świecie!!!"

Nadeszła w końcu pora, żeby spojrzeć prawdzie w oczy. W grze takiej jak „Theme Park", tak naprawdę chodziło o to, by popatrzeć sobie, jak dzieciaki wywalają na wierzch gały, gdy wypadają z kolejki lub diabelskiego młyna... Całe to budowanie parku - stawianie tuneli strachów, sadzawek do pływania, toalet, budek z pepsówą oraz karuzel wszelkiego typu - miało wyłącznie na celu stworzenie odpowiedniego do jajcarskich sytuacji środowiska. To była kwintesencja „Theme Parku". W sumie bardzo prosty element strategiczny i niesamowicie wysoka grywalność spowodowana wspaniałą realizacją bardzo dobrego pomysłu.

Dziecko Upadło Na Twarz!

Oczywiście wszystkie dobre pomysły wcześniej czy później są eksploatowane w nowych formach. Przejawem takiej eksploatacji jest „RollerCoaster Tycoon" - gra, która praktycznie w całości czerpie ze schedy pozostawionej przez „Theme Park". I trzeba przyznać, że czyni to z wielkim rozmachem oraz wyczuciem.



INFO

Wydawca:	Hasbro Interactive
Producent:	Chris Sawyer
Data wydania:	Czerwiec
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Aby nie było żadnych nieporozumień, już na wstępie zaznaczę, że „RT" jest tak naprawdę wierną kopią „Theme Parku" rozszerzoną do granic możliwości. Idea gry jest dokładnie taka sama, jak w „TP" - zadaniem gracza jest zbudowanie możliwie najbardziej atrakcyjnego, czyli takiego, który przyciągnie jak najwięcej zwiedzających, parku zabaw. Aby tego dokonać trzeba postawić przede wszystkim na duże zróżnicowanie znajdujących się w nim karuzel (rządzi tu klasyczna zasada komercji - im więcej różnych przedmiotów wrzuca się do worka tym większa jest





oon



szansa, że będzie go pożądała większa liczba osób). I tu widać pierwszą zasadniczą różnicę między „Theme Park" a „RollerCoaster Tycoon". W tej ostatniej, poza tym że ma ona ogólnie rzecz biorąc dużo więcej typów karuzel, w znacznie większym stopniu możemy wpłynąć na atrakcyjność danej karuzeli, np. poprzez zwiększanie jej obrotów na minutę... Hi, hi - wyobraźcie sobie tylko: dzieciaki przychodzą do parku, wsiadają do karuzeli i wychodzą z niej niezadowolone. Co robimy? Nie zmieniamy położenia tego obiektu, tylko wchodzimy do odpowiedniego menu i ustawiamy jego obroty na maksiora. Dzieciaki wsiadają, robią małą rundkę, zrzucik spowodowany nadmierną ilością spożytej waty cukrowej, po czym wychodzą z uśmiechniętymi buźkami... Oczywiście gwoździem programu jest wybudowanie jak najbardziej zapętlonej kolejki - jest to najchętniej odwiedzany, aczkolwiek jeden z najbardziej kosztownych, obiektów parku rozrywki. Najfajniejsze w „RollerCoaster Tycoon" jest jednak to, że możemy wpływać w bardzo dużym stopniu na zmianę cech charakterystycznych danego obiektu. Istnieje np. możliwość zmiany barw sklepiku z lodami, wydłużenia bądź skrócenia czasu zabawy na danej karuzeli, ustawienia punktu fotograficznego przy kolejkach (można później sprzedawać za całkiem niezłą kasę zdjęcia dzieciaków z wywalonymi na wierzch jęzorami i wybałuszonymi oczami) i co za tym idzie, ceny biletów.

Zadowolenie klientów jest dla nas sprawą priorytetową, ponieważ dochody, które możemy zainwestować w rozwój parku, przynoszą nam dzieciaki w swoich kieszonkach (tak przy okazji: w „RT" możemy sprawdzić, ile kasy wnosi do parku każdy szczylek). Krótko mówiąc, miarą popularności naszego parku jest stan naszego konta - jak więc widać jest to samonapędzający się mechanizm (większa popularność oznacza więcej kasy, to z kolei większe inwestycje, a to jeszcze większą popularność).

Zadania poszczególnych misji są zazwyczaj niezbyt skomplikowane - zasadniczo chodzi o to, by przyciągnąć do prowadzonego przez nas parku przyciągnąć jak najwięcej ludków lub zdobyć określoną ocenę publiki. Później sprawy stają się trochę bardziej skomplikowane głównie przez to, że park musimy budować na niezbyt korzystnym terenie, na którym znajduje się np. góra albo jezioro. Zdarzają się również misje, w których naszym zadaniem jest rozbudowanie istniejącego już parku do tego stopnia, by przynosił on jeszcze większe zyski.

Dzieci Na Karuzeli

Jedną z najważniejszych rzeczy w grach, w których konstruowanie i budowanie to tzw. chleb powszedni, jest interfejs użytkownika. W „RollerCoaster Tycoon" element ten opracowano bardzo dobrze. Przyznam szczerze, że na początku miałem dosyć duże obawy, czy tak duża mnogość opcji nie wpłynie zbytnio na wygodę użytkowania interfejsu. Na szczęście obawy te okazały się bezpodstawne - wszystkie menusy pogrupowane są bardzo rozsądnie i najczęściej nie trzeba się zbytnio namęczyć, by dostać się do określonej opcji. Ponadto warto wspomnieć, że większość z nich opisana jest za pomocą ikon, wobec czego każdy użytkownik peceta nie powinien mieć problemów z jego obsługą. Czasami zdarzają się małe „grzybki", jak np. bardzo utrudnione najmowanie personelu parku (sprawa tylko dla bardzo odpornych psychicznie lub opanowanych ludzi), jednak nie wpływają one w większym stopniu na poczucie elastyczności interfejsu.

„W wypadku „RT" nie ma mowy o graniu przez jedną godzinkę."

No dobra, a jak jest z prezentacją „RollerCoaster Tycoon"? Hmmm... Niby gra wygląda dobrze, ale nie powiem, bym się posikał podczas jej oglądania. Przede wszystkim nie ma tu prawdziwych trzech wymiarów, które mogłyby wpłynąć w znacznym stopniu na najważniejszy element tej gry, czyli budowanie karuzel. Warto zauważyć, że taki bajer będzie się znajdował w zapowiadanym „Theme Park 2" (czytaj w ramce)! Momentami wydaje się również, że opcja zoomowania jest niezbyt skuteczna - przydałaby się możliwość większego zbliżenia, ponieważ w rozdziałce 800x600 ludziki stają się na tyle małe, że ciężko jest trafić na nie kursorem myszy (a jest to istotne, gdyż wyrywkowa kontrola dzieciaków to najszybszy sposób zbadania reakcji klientów na nasze dokonania). Natomiast jeśli chodzi o dźwięki, nie można zbytnio narzekać, ale wyłącznie z tego powodu, że od gry tego typu nie należy oczekiwać zbyt wiele (no chyba że komuś zależy na usłyszeniu szumu wiatru w wacie cukrowej)...



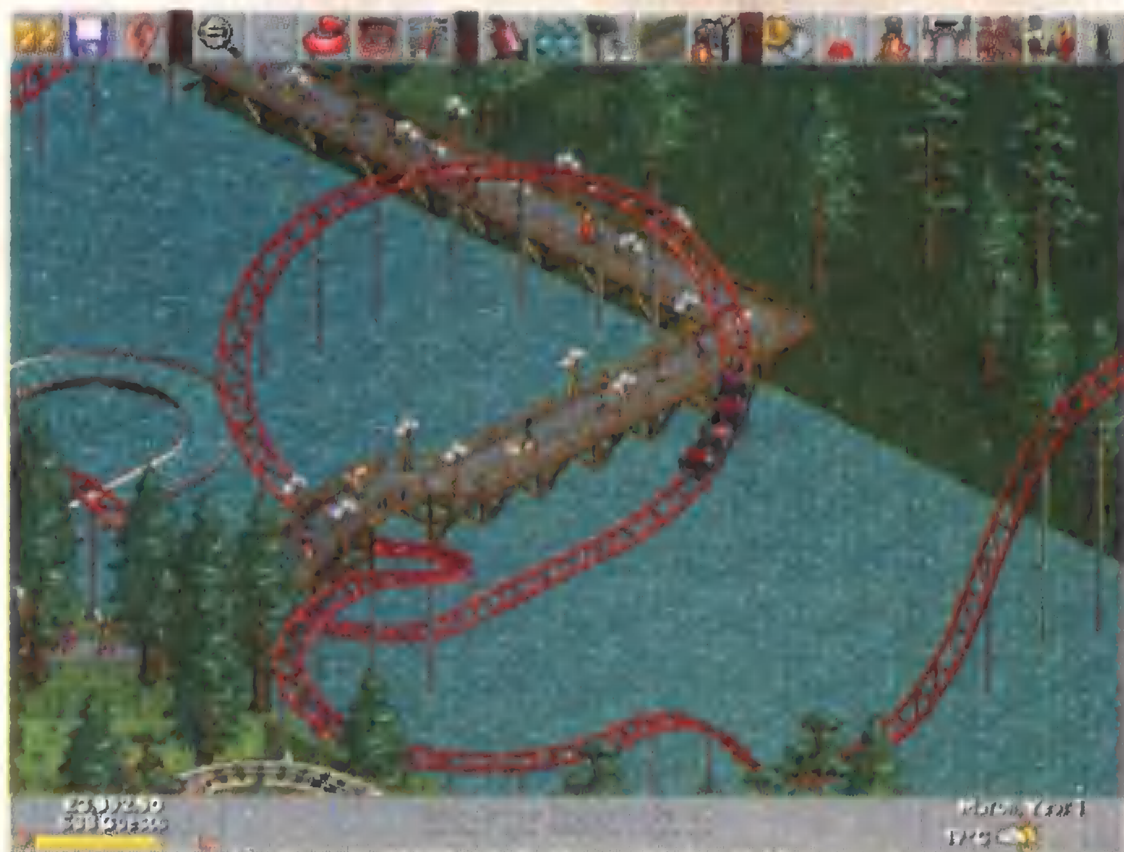
Dzieci Mówią...

No i znowu! Jeszcze raz ten sam problem! Jak ocenić taką grę??? Jest to niby wierna kopia „Theme Park", jeśli chodzi o pomysł, jednak widać wyraźnie, że włożono sporo inicjatywy w jej rozszerzenie. Mówiąc krótko „RollerCoaster Tycoon" to ewolucja, ale w żadnym wypadku nie rewolucja. Jest to produkt diabelnie grywalny i niesamowicie wciągający - w wypadku „RT" nie ma mowy o graniu przez jedną godzinkę. Polecam! ***Suicide***

Grafika 79% Grywalność 96%
Oryginalność 50% Dźwięk 65%

To tak jakby wybudować nowoczesne sale treningowe dla chłopaków i dziewuch z Julinka. Sprawnie zupgrade'owany dobry pomysł.

WERDYKT 88%

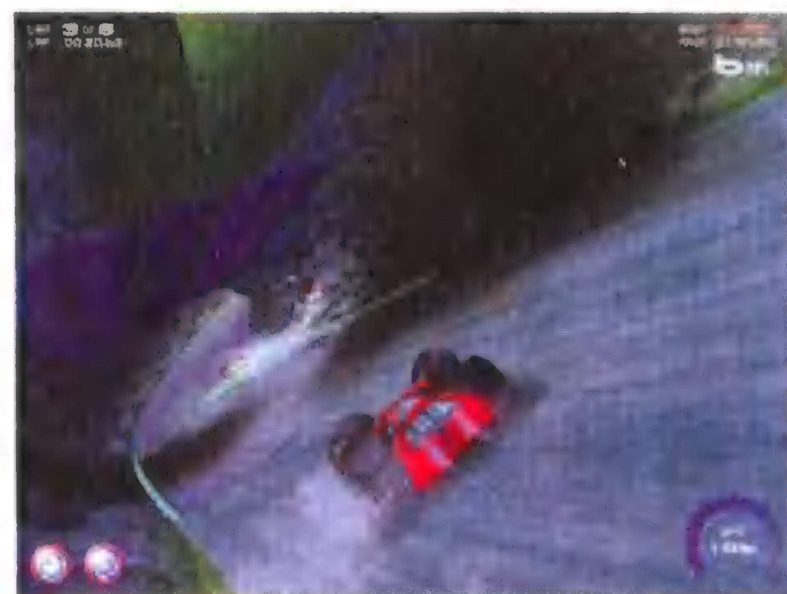






Rollcage











(Powyżej) Trochę zbiera mi się na mdłości.

(Po prawej) Alf szybko zrozumiał, że skręcenie w lewo na rozwidleniu dróg było pomyłką o monstrualnych rozmiarach.

Nie jest nawet tak dobra jak Nicholas Cage.

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	ATD
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, D3D, Win95

Istnieje pewien gatunek osób (oraz, prawdę mówiąc, pewna osoba, ale jestem zbyt dobrze wychowany, aby wymieniać jej nazwisko), który usłużnie nasuwa się na myśl, kiedy się gra w „Rollcage". Każdy z nas natyka się na takie osoby podczas podróży. Faceta, który nieco zbyt głośno się śmieje po usłyszeniu dowcipu. Osobę, która zbyt blisko się przysuwa podczas słuchania rozmowy. Typa, który po prostu za bardzo stara się być lubianym.

Bo widzicie, „Rollcage", ma niemal wszystko, czego nowoczesny gracz wymaga od partnera do gry. Działa w świszczącym w uszach tempie samobójczego strusia pędziwiatra. Zawiera kilka oryginalnych pomysłów. Jest w nim groteskowo potężne uzbrojenie z rujnującymi wszystko eksplozjami. Posługuje się Fizyką Rzeczywistą, w trybie multiplayer, zarówno na jednym komputerze, jak i przez Internet. Każda klatka animacji aż krzyczy: „Kochaj mnie! Weź mnie do domu i karm ptasim mleczkiem!"

Jest to gra wyścigowa, w której prowadzimy niezniszczalnego potwora zdolnego do osiągania prędkości nawet 500 km/h. Możemy wjeżdżać w górę po zakrzywionych ścianach, a nawet zwieszać się ze stropów. Jesteśmy w stanie detonować całe segmenty scenerii, przebijać się bez szkody przez zbiorniki z paliwem, rozsiewając za sobą szczątki mogące przeszkodzić naszym współzawodnikom. Możemy też odpalić na nich wstrząsające ekranem uzbrojenie. Albo...

Wszystko to brzmi wspaniale, nieprawdaż? Problem w tym, że „Rollcage" zbyt mocno się stara. Gdyby projektanci skupili się jedynie na kilku elementach, to gra mogłaby być lepsza niż ta przytłaczająco zawiesista cyfrowa grochówka, z jaką mamy tu do czynienia. A poza tym, podczas gry na 20 trasach stwierdziłem, że moje możliwości niepokojąco się zmieniają. Nawet w tym samym wyścigu mogę oscylować między żwawym wyprzedzaniem swych przeciwników, wypuszczaniem rakiet na pobliskie drapacze chmur i zatapianiem wrogów w płynnym betonie, aby zająć pierwsze miejsce, a ciągłym waleniem w mury, zanim spadnę na miejsce ostatnie. To źle. A jeszcze gorsze jest to, że niezależnie od tego, jak źle lub dobrze mi szło, przez moją twarz nigdy nie przemknął nawet cień uśmiechu. Bo „Rollcage" po prostu nie kontaktuje na poziomie emocjonalnym. Przez połowę czasu czułem, że to nie ja gram w grę, tylko gra gra mną. Byłem po prostu poobijany na wpół losowo przez trasę, fizykę teorii chaosu oraz swych nieprzyjaciół. Być może, gdyby mechanizm gry bardziej przypominał filmy animowane, chętniej wykorzystywałoby się możliwości antygrawitacyjne. Na przykład spowodowanie, aby możliwe stało się wylądowanie z twarzą skierowaną w prawidłowym kierunku po kolejnym zabawnym koziołkowaniu mogłoby prowadzić do bardziej akrobatycznej rozgrywki.

Przytłaczająco zawiesista cyfrowa grochówka.

Obdarzenie „Rollcage" tak marną recenzją napełnia mnie żalem, jako że producenci z ATD starali się dać nam wszystko o co prosiliśmy. Ale niestety, podobnie jak w przypadku faceta, który zbyt bardzo się stara, naprawdę nie chcę jej więcej widzieć na oczy.

Kieron Gillen



Dwa robale okazują się zaskakująco szybkimi współzawodnikami.

Gra samochodowa w stylu MTV. 1000 pomysłów na sekundę, a żaden z nich nie jest interesujący.

WERDYKT 65%

Commandos: Beyond The Call Of Duty

To jeszcze więcej tego samego – nawet nie przejęli się naprawą problemów oryginału.





Nie ma tu nic choć trochę tak ładnego, jak spacer wokół kwietnika.

INFO

Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Pyro**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**109.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Prawdopodobnie znacznie mniejszy nacisk na prawidłowe postępowanie istnieje w prawdziwym wojsku niż w mocno obłożonej scenariuszem grze „Commandos: Beyond The Call Of Duty". Pretenduje ona do bycia grą strategiczną, rozgrywaną w czasie rzeczywistym, w której sterujemy niewielkim oddziałem żołnierzy, z których każdy ma własne zdolności, w próbie niewykrywalnego przeniknięcia w instalacje wroga. Ale o ile „Red Alert" i jej podobne dają nam wolną rękę w rozgrywaniu misji i wyborze sposobów, „Commandos" jest zdeterminowana, tak więc możemy przeniknąć do bazy wroga w dowolnie wybrany sposób, pod warunkiem że jest to sposób, o którym myśleli projektanci.

Tak jak poziomy w „Lemmings", mapa w „Commandos" jest rozmyślnie skonstruowana tak, aby dopuścić tylko jedną drogę wejścia i jedną drogę wyjścia, a cała inteligencja projektu kryje się w tym, aby te drogi były jak najdalsze od oczywistych. Problem jednak w tym, że dla upewnienia się, iż będziemy ściśle przestrzegać zamysłów projektantów, każdy z komandosów jest mocno ograniczony w tym, co może robić.

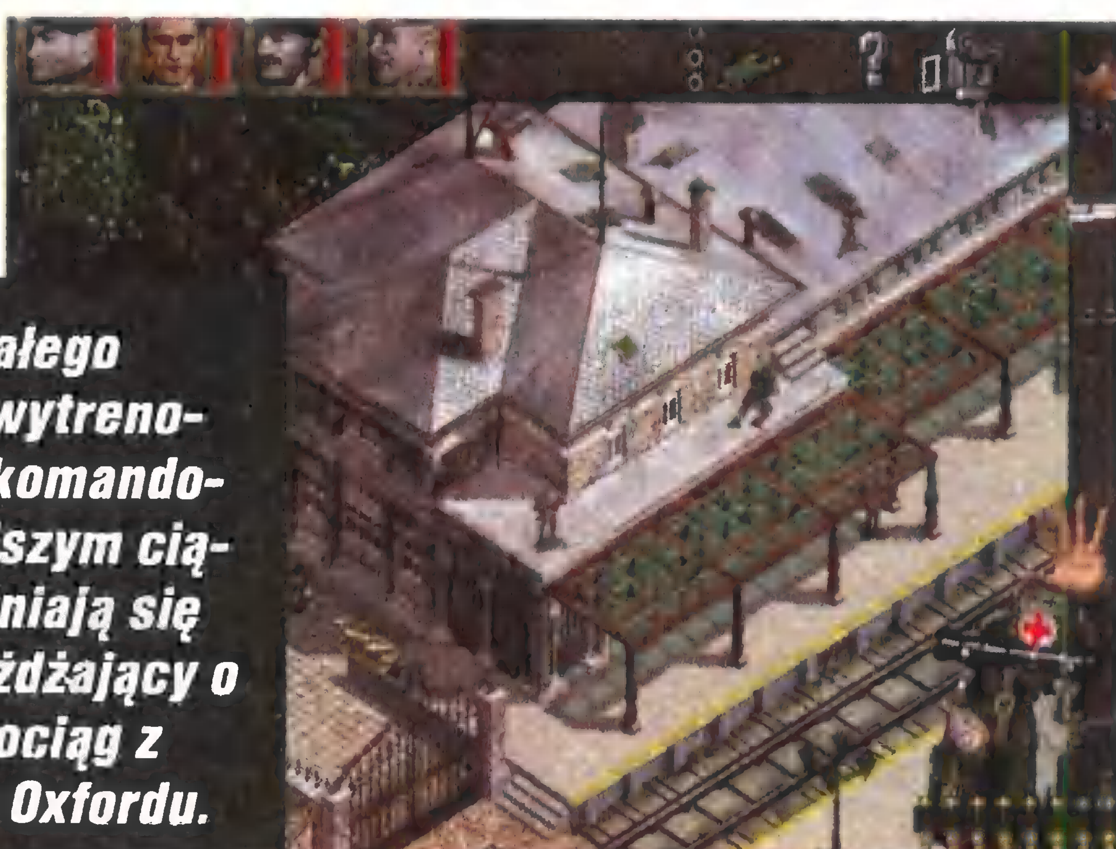
Doskonałym przykładem może tu być pierwsza z map na tym krążku uzupełniającym (któremu jednak oryginał nie jest potrzebny do działania). Czterech żołnierzy z naszego plutonu siedzi w pontonie. Jedynie Marynarz może wiosłować lub popłynąć do brzegu, pozostawiając pozostałych na łodzie. A nawet kiedy dowiosłuje on do obszaru płycizny, to pozostali nie mogą wysiąść z łodzi. Nie mogą nawet brodzić.

Jedynie Kierowcy mogą prowadzić pojazdy, a Zielone Berety przesuwać ciężkie przedmioty. Jest to bardzo przygnębiające i odrzucające welon realizmu jak jakaś napalona panna młoda. I w końcu „Commandos" jest czymś niewiele więcej, jak przebraną łamigłówką. Główny problem leży zaś w tym, że jest to łamigłówka z doprowadzającym do szału, topornym systemem sterowania. Dyski uzupełniające są idealną okazją do poprawienia takich poważnych usterek, w razie potrzeby dając opcję wypróbowania nowego systemu. Zamiast tego „BTCOD" proponuje zaledwie osiem bardzo trudnych poziomów, dwie nowe postacie oraz kilka nowych broni, włącznie z pałką, która może zostać wykorzystana do pozbawienia przytomności złych nazistów, oraz kajdankami, służącymi do ich skucia. Ale ostatecznie jest to po prostu więcej tego samego i bez trudu można ją zignorować, jeśli nie przeszło się całego oryginału.

Niewiele więcej, jak przebrana łamigłówka.

Zgaduję, że Pyro pracuje nad pełnowymiarową następczynią. Miejmy więc nadzieję, że pozbędą się oni swego dziwacznie upartego firmowego systemu sterowania, dzięki czemu zasadniczo sympatyczna gra będzie mogła wykorzystać cały swój klasyczny potencjał.

Steve Owen



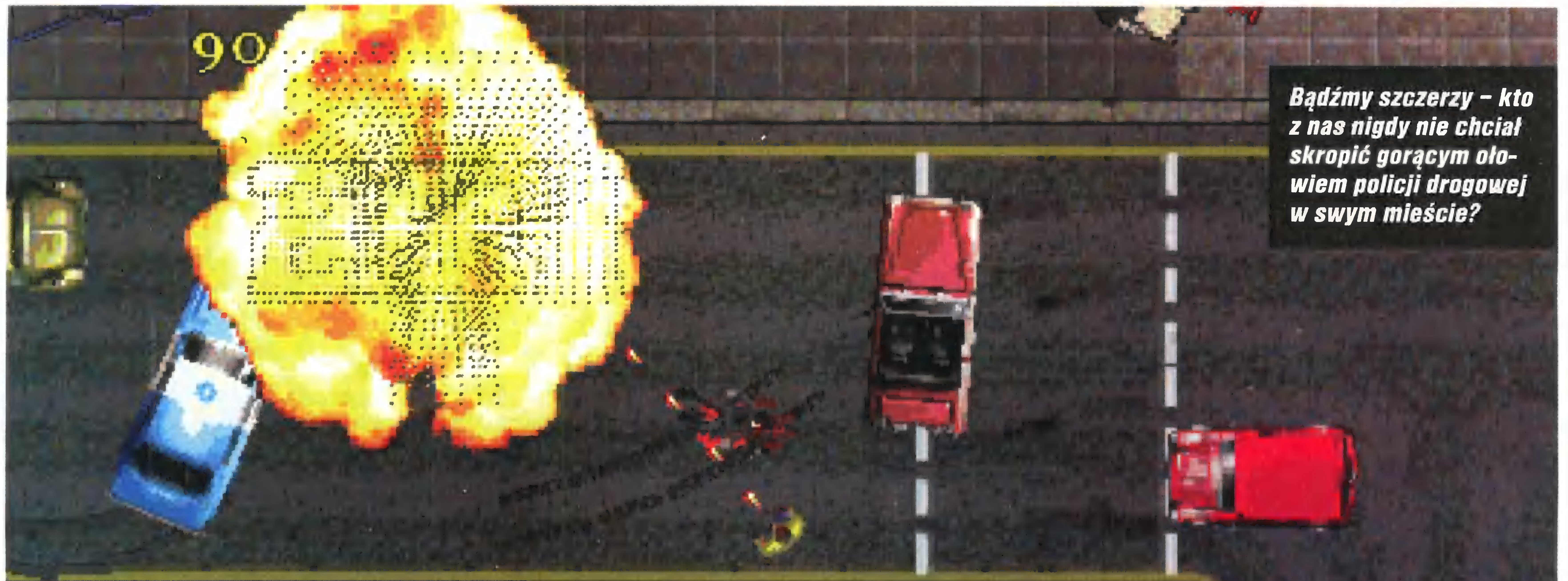
Mimo całego swego wytrenowania, komandosi w dalszym ciągu spóźniają się na odjeżdżający o 10:48 pociąg z Bath do Oxfordu.

Krańcowo trudna, z tym samym, absurdalnie oszukańczym systemem sterowania.

WERDYKT **72%**

GTA: London 1969

Niszcząca karoserie klasyczna gonitwa samochodowa przenosi się w „rozkołysane lata 60".



Bądźmy szczerzy – kto z nas nigdy nie chciał skropić gorącym ołowiem policji drogowej w swym mieście?





INFO

Wydawca:	Take 2
Producent:	Take 2
Data wydania:	Już jest
Cena:	59.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Wiele dobrego można powiedzieć o Ameryce – miejsce narodzin Rodziny Simpsonów, kraina wolności, ble, ble, ble – ale bezdyskusyjnym faktem jest, że Anglia ma lepsze słownictwo. Na przykład „ponce" (po polsku znaczy to tyle co „alfons". I nawet wymawia się podobnie).

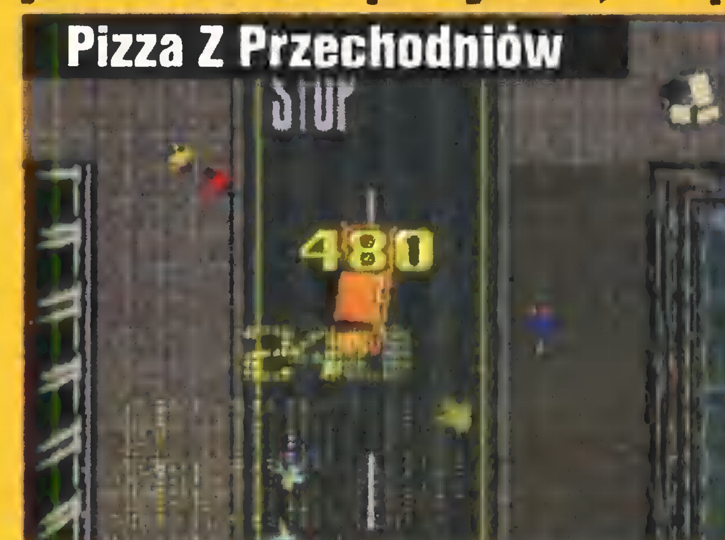
Mój ignorancki, wyposażony w mózg Billa Gatesa słownik ortograficzny do procesora tekstu podkreśla to słowo z dezaprobatą. A według potężnego, zajmującego całą półkę, amerykańskiego tak zwanego „Wyczerpującego" Słownika Języka Angielskiego Webstera (Webster's Comprehensive Dictionary of the English Language), „Ponce" jest jedynie częścią (dosyć niefortunną) nazwiska hiszpańskiego odkrywcy Juana Ponce de Leon, który odkrył Florydę. Dla obywateli Stanów Zjednoczonych słowo to nie ma innych znaczeń. Dla odmiany, dla posługujących się brytyjską odmianą języka angielskiego „ponce" jest słowem o rzadkim bogactwie i jakości, nabrzmiałym od niuansów i skrzącym się od potencjalnej rozkoszy dla warg. Słownik Oksfordzki (Oxford English Dictionary), w odróżnieniu od swego głupawego transatlantyckiego odpowiednika, potrafi naszpikować się całą serią soczystych cytatów. „You're nothing more than a dirty ponce", to cytat z wydanej w 1914 r. powieści „Złowroga ulica" Comptona Meckenziego – i któż zdoła przeczytać to cudowne zdanie bez uśmiechnięcia się przy jego końcowej, pieprznej sylabie?

„A raid was made" notuje Somerset Maugham w swym notatniku w 1916 roku, „and fourteen ponces were arrested". „Fourteen ponces" – jak cudownie jest móc tak powiedzieć. Prawdę powiedziawszy niemal tak dobrze, jak „Let's face it, New Zealand has been poncing on us for years", co Słownik Oksfordzki przypisuje nieznanemu autorowi dziennika The Guardian w nu-

Kapitalne Pomysły

Masz wolny czas w wielkim mieście? No cóż, w Londynie zawsze jest coś do zrobienia. Jeśli jednak brak Ci pomysłów, to spróbuj dać sobie upust w jednym z poniższych sposobów...

Pizza Z Przechodniów



Sprawdź ilu pieszych zdołasz przejechać za jednym zamachem – punkty premiowe podwajają się z każdą kolejną ofiarą.

Skakanie Po Dachach



Ukradnij dużo samochodów, ustaw je w szeregu i sprawdź, ile z nich zdołasz przeskoczyć jednym skokiem. Nie ma za to punktów.

Święto Broni Palnej



Uzbrój się po zęby i urządź Londynowi krwawą łaźnię. Chłopie, to już nie jest masakra – to jest śmierć na kółkach.



„You're brown bread" mówi gra, kiedy kopniemy w wiadro. Biedni są ci, którzy nie znają londyńskiej gwary.



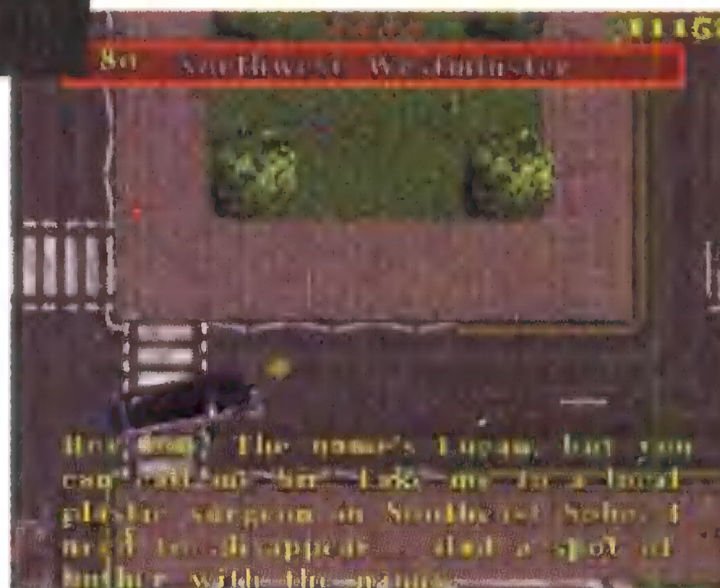
Jeśli możecie skosić tych rozczochrańców na zebrze na Abbey Road, to wszystkim nam zostanie oszczędzony wstyd za Wings.

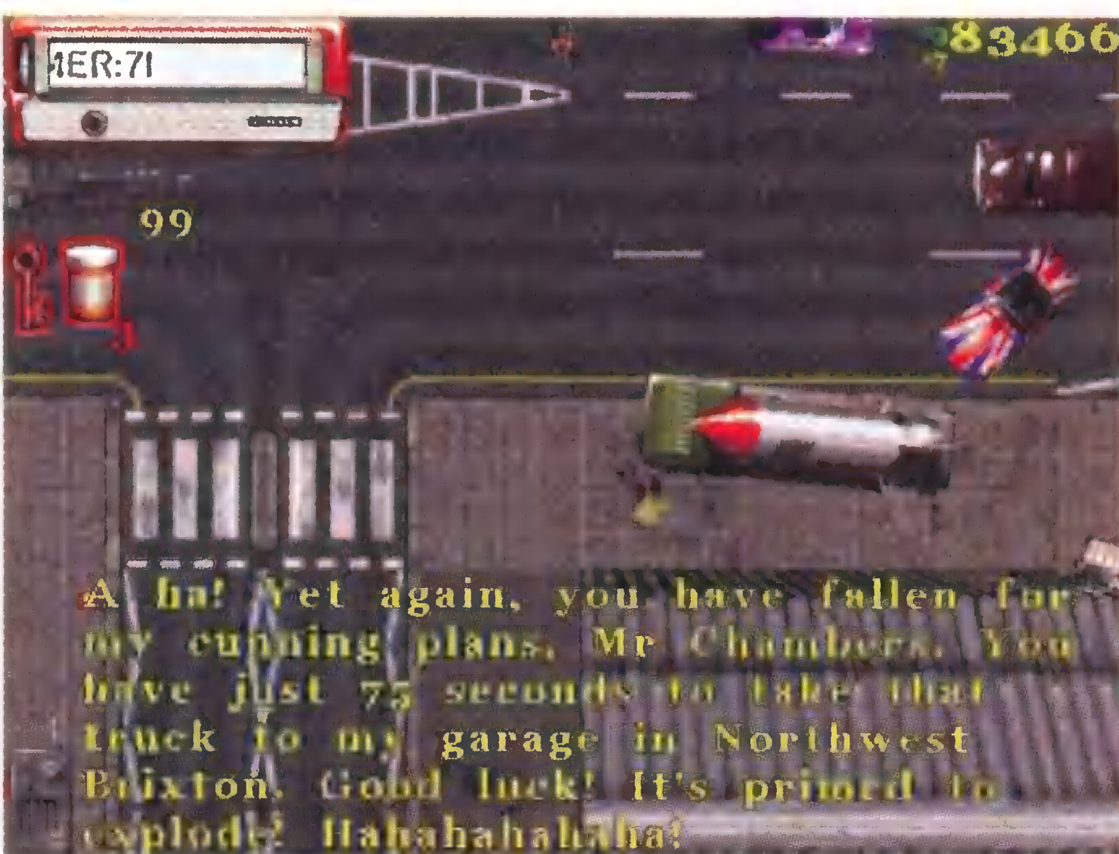
Motormania

W „London 1969" istnieje ogromna rozmaitość nowych, europejskich pojazdów, które można porwać i na nich poszaleć. Od motorowerów i Mini Cooperów, aż po autobusy wycieczkowe i cysterny. Każdy z nich oferuje odmienny rodzaj jazdy, z różnorodnymi osiągami, wytrzymałością oraz odmiennymi charakterystykami kierowania. Rozczarowujące jest jednak to, że wszystkie występują pod głupawymi, nie łamiącymi zastrzeżonych znaków handlowych pseudonimami, jak w oryginalnej „GTA": Myni, Reno, Jugular, Pat i tym podobne. A to po prostu nie jest dobre. Eeee.









merze z 24 czerwca 1971. Zarówno „poncing on", jak i „poncing off" wydają się równouprawnionymi formami.

Słownik przechodzi do licznych innych niezbędnych źródeł, takich jak „ponce about" („działanie w zniewieściały lub ospały sposób; trwonić czas lub pieścić się") i „ponce up" („czynić zniewieściałym lub ospałym"). I dodaje „Stąd poncing oraz ponced up". Czyż to nie cudowne?

„London 1969", nowy dysk rozszerzający do „Grand Theft Auto" jest pełen alfonsów. A także zboków. I dziwek. I glin. Ale głównie alfonsów. Alfonsów, którzy delikatnie mówiąc, aż „proszą się w pysk". Alfonsów wyposażonych w narzędzia do „zwinięcia wózka" jakiegoś innego alfonsa, który właśnie buli kilka dych cichodajce i pół bańki gliniarzowi.

Bóg jeden wie co Amerykańce z tego zrozumieją.

Jednak ci z nas, którzy wychowali się na filmie „The Italian Job", którzy wyobrażają sobie Londyn końca lat 60. i początku 70. zaludniony przez Michaela Caine, Boba Hoskinsa oraz bliźnięta The Kray, z towarzyszeniem ścieżki dźwiękowej z filmu „Powiększenie", będą mieli sporo okazji do śmiechu. Ze swą „rozkołysaną" stylizacją i niepohamowanym wykorzystywaniem tworzącego scenerię slangu, „London 1969" jest pełną wigoru i przywołującą wspomnienia przejażdżką, podtrzymywaną jeszcze dodatkowo przez poczucie humoru w stylu Austina Powersa oraz całą masę eksplozji.

Aby w nią grać, potrzebny jest egzemplarz oryginalnej „Grand Theft Auto" i jeśli idzie o samą rozgrywkę, wszystko odbywa się w ogromnym stopniu tak samo, jak poprzednio. W dalszym ciągu jeździmy ulicami miasta, kradnąc samochody i strzelając do gliniarzy, przestrzegając przy tym instrukcji dotyczących zadań. Wyjątkiem jest to, że tym razem jeździmy lewą stroną drogi. A miasto nie jest jakąś sztucznie stworzoną metropolią, ale żyjącym i oddychającym Londynem, wraz z łatwymi do rozpoznania punktami orientacyjnymi, takimi jak budynek Parlamentu czy Pałac Buckingham. Nie trzeba więc co chwila pochylać się nad rozłożoną mapą (przynajmniej nie muszą tego robić londyńczycy), bo istnieją duże szanse, że już i tak wiemy, jak się tu co do czego ma – od Camden Town na północnym zachodzie, aż po Camberwell na południowym wschodzie. A to czyni całe przedsięwzięcie jeszcze zabawniejszym.

„Pełen sutenerów. A także zboków. I prostytutek. I glin."

Pager został zmieniony w swego rodzaju urządzenie „telegraficzne" i ma do odegrania znacznie mniejszą rolę niż w oryginalnej grze, ale mimo to misje są rozbudowane i szybkie. Ponad trzydzieści takich misji towarzyszy ponad trzem głównym rozdziałom, a są one bardziej złożone i angażujące niż te z oryginału, przy czym każda z nich wymaga do ukończenia kilku etapów akcji połączonych narracją.

Niezwykłe jak na pakiet dodatkowy jest to, że „London 1969" zawiera własną, zupełnie nową ścieżkę dźwiękową. Słuchana w samochodzie muzyka radiowa, będąca tak ważnym elementem doznań w „GTA", składa się obecnie z autentycznych nagrań z roku 1969 – wspaniała mieszanka ska, popu, reggae i muzyki lekkiej, poprzetykana naprawdę zabawnymi (choć nieco irytującymi po sześciu czy ośmiu godzinach grania) wstawkami audycji radiowych. A efekt ogólny jest bardzo sympatyczny – głównie dlatego że oczywiście „GTA" w dowolnym z wcieleń jest fantastyczną grą. Naprawdę. Kiedy gra się w nią znowu, długo po recenzowaniu oryginału, to w dalszym ciągu wydaje się ona świeża i ekscytująca, i w dalszym ciągu budzi pragnienie, aby wszystkie gry były tworzone z taką pasją, przekonaniem oraz inteligencją.

Po stronie wad można zapisać, że misje zaczynają być trochę zbyt powtarzalne (generalnie rzecz biorąc, „udaj się do miejsca X, zabierz samochód i odprowadź go do miejsca Y"). Pobłażliwy stopień trudności oraz brak więcej niż jednego miasta oznaczają, że zaczynamy być zmęczeni Londynem (choć jak się okazuje, nie życiem) po jednym lub dwóch dniach skoncentrowanego grania.

Trzeba również powiedzieć, że szeroki wachlarz rozmaitych tematycznych map i pojazdów do „GTA" jest już i tak dostępny bezpłatnie w Internecie wraz z edytorami i aplikacjami użytkowymi, pozwalającymi tworzyć nam własne zestawy. Żaden z nich nie jest jednak równie „grywalny", rozbudowany i całkowicie wciągający, jak ten „oficjalnie" opracowany pakiet, ale proponują one dostatecznie dużo rozrywki, aby przypadkowy gracz powstrzymał się przed wyciągnięciem portfela z kieszeni.

Jednakże „London 1969" jest warty zakupu już tylko dla samej ścieżki dźwiękowej. To wspaniały pomysł, wykonany z gracją i w sensownej cenie. Ponadto, dzięki temu znowu zagramy w „GTA", co jest w tym wszystkim najlepsze. **Jon Smith**

Przesiąknięta atmosferą wspaniała zabawa, jeśli nawet trochę krótkotrwała.

WERDYKT **80%**

Aliens vs Predat

W najnowszej grze Rebellion na jednej planecie spotykają się trzy mordercze rasy. Wychodzą z tego wielkie łowy. Właściwie gra powinna się nazywać „Wszyscy Vs Wszyscy".

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Rebellion
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 200 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, D3D W95

Historia powstania „Aliens vs. Predator" jest jak na dzisiejsze czasy dość nietypowa. Nie kupiono tu żadnej licencji na engine „Unreal" czy „Quake 2", nie zrobiła jej grupa dezerterów z ID, ION Storm czy Valve. Jej pierwowzór pojawił się cztery lata temu na pierwszą w świecie gier 64-bitową konsolę Atari Jaguar. Maszynka ta okazała się być jednak kompletnym niewypałem (niech spoczywa w pokoju... w szafie) i jeżeli dziś ktokolwiek jeszcze ją wspomina, to właśnie ze względu na „AvP". Oczywiście programiści nigdy nie byliby sobą, gdyby raz sprawdzonego pomysłu nie postanowili wykorzystać po raz kolejny. Prawie natychmiast pojawiły się plotki o konwersji „AvP" na PC. Nad grą pracowała ta sama grupa - Rebellion Software. Gracze przygotowali się więc na prawdziwą ucztę, karmieni krwistymi screenami i hardymi zapowiedziami autorów. Nikt jednak nie spodziewał się, że na premierę przyjdzie poczekać aż trzy lata. W tym czasie w koncepcji gry pojawiło się wiele zmian. Z konwersji „całkiem na żywca" postanowiono zrobić „coś innego, ale podobnego do pierwowzoru". Potem zdecydowano się na nowy engine 3D, projektowany całkowicie od podstaw (w oryginalnym „AvP" na przykład postacie były zwykłymi dwuwymiarowymi sprite'ami). Do engine dodano obsługę akceleratorów, które w międzyczasie szturmem zdobyły Pecety. Obwieszczono też wszem i wobec olbrzymie możliwości rozgrywki wieloosobowej. W okolicach ostatniej Gwiazdki zapowiedziano premierę na marzec 1999. Do Internetu i na covery trafiły trzy intrygujące demka, które skutecznie podgrzały atmosferę. W chwili gdy czytacie ten tekst, gra powinna już leżeć na półkach sklepowych. Sąsiaduje tam jednak z uznanymi hitami FPP - „Half-Life", „Unreal", a lada dzień obok znajdzie się też „Mortyr", „Unreal Tournament", „Daikatana", wreszcie „Quake 3: Arena". Tak więc konkurencja jest bardzo duża, a atmosfera znacznie bardziej zagęszczona niż w czasach jaguarowego pierwowzoru. Czy „AvP" jest w stanie wybić się wśród tylu innych tytułów?



... „Obudź się, kadecie Jones. Cała baza została ewakuowana. Jak to się stało, że nie załapałeś się na statek? Teraz będziesz musiał sam odnaleźć drogę ucieczki" ... Ciemność, widzę ciemność. Gdzie się podziało oświetlenie? Syreny wyją, czerwone snopy omiatają okolicę. „Baza, halo baza? Odbiór, sierżancie Skid? Odbiór" ... Tylko bez paniki. Szkolono mnie, aby dawać sobie radę w takich sy-

tuacjach. Chłód kolby karabinu i jego ciężar dają chwilowe oparcie. Ładuję nowy magazynek i wypadam na korytarz. Spokój. Cholernie ciemno, ale gdzieś tu miałem flary. Krótkie pszzzytch i trupio białe światło rozświetla okolicę. Wszystkie śluzy zamknięte, wybieram główną, na końcu korytarza. Otwórz się... otwórz! Szlag.

Muszę ruszyć kanałami wentylacyjnymi. Olbrzymie wiatraki łopoczą nad głową, metaliczna powierzchnia niesie echo. Wśród wyziewów i pary nie widzę na więcej niż parę metrów. Drogę znaczą dopalające się flary. Za zakrętem powinno być centrum dowodzenia tego sektora. Jeszcze tylko kilka... detektor ruchu zaczyna popiskiwać. Coś się zbliża. Mój Boże, jak szybko. To chyba... aaa! Co do... ufff... co to było? Nadbiegło po suficie. Co za poczwara, jeszcze wije się w konwulsjach. Rozpłatałem jej wielki łeb całym magazynkiem ołowiu. Aż krew rozbryzgała się po ścianach tunelu, które teraz przeżera z sykiem. To chyba jakiś kwas. Boże... jeszcze jeden. Uciekać... Z centrum będzie wyjście na powierzchnię. Detektor piszczy coraz intensywniej. 50 metrów... 38... 12... Giń! Jeszcze dwóch? Matko! „Baza! Co tu się dzieje?". Ładuję granaty. Detektor szaleje, kilka punktów, pędzą w moją stronę! „Baza? Na pomoc! To nie jest śmierć godna żołnierza"... Nie... „Zostaw mnie suko! Aaaghhh..."



or

„AvP" już z założenia jest dość niezwykłą grą. Niby jest to kolejna strzelanina First Person Perspective, jednak produkt Rebellion zachowuje swój specyficzny klimat, niespotykany w innych ukazujących się ostatnio grach tego rodzaju. Kilka elementów zdecydowanie wyróżnia go z tłumu. Po pierwsze - pojawia się tu wybór trzech postaci, Obcego, Predatora oraz żołnierza Marines, przy czym są one tak dokumentnie odmienne od siebie, że daje to praktycznie trzy całkiem różne gry. Wybierając postać, wybieramy też nasz styl i taktykę walki. Predator to kosmiczny łowca. Spokojnie i statecznie, dzięki zaawansowanym rodzajom broni i niewidzialności, zabija swe ofiary, delektując się przyjemnością łowów. Wybierając go będziemy mieli więcej czasu ma spokojne wycelowanie, zastosowanie bardziej przemyślanej strategii. Żołnierz Marines natomiast łączy szybkość i siłę ognia, będąc jednocześnie najmniej odpornym na ciosy. Jego strategia to bycie w ciągłym ruchu, tak aby ciężko było go zlokalizować. I mimo że słabo widzi w ciemnościach, zawsze dzięki podręcznemu wykrywaczowi ruchu może namierzyć przeciwników i wygarnąć w stronę ciemnego korytarza serię „na chybił-trafił". Z kolei Obcy to najdziksza forma życia. Dysponuje jedynie ostrymi zębiskami, ogonem i pazurami, jest jednak niezwykle zwinny, szybki, potrafi wspinać się po ścianach i suficie, a upadek z dużej wysokości nie robi mu krzywdy. Obcy znakomicie radzi sobie w ciemnościach, a jego największym atutem jest zaskoczenie.

Drugim elementem odróżniającym „AvP" od podobnych mu FPP jest samo zawiązanie akcji. Oto planeta, której kolonizację rozpoczynają ludzie, okazuje się być już zasiedlona przez Obcych. Jak wiadomo w starciu z nimi ludzie nie mają specjalnych szans, dlatego też rozpoczyna się osłaniana przez Marines ewakuacja. Do zabawy przyłącza się niefrasobliwie kol. Predator, bo przecież na widok tylu biegających w panice trofeów łowieckich nie może stać bezczynnie. Z prostego rachunku „dziecko plus zapałki równa się ogień" wychodzą nam teraz wielkie łowy. I taką atmosferę w grze się czuje. Planeta zmienia się w arenę, na której trzy wojownicze rasy toczą morderczą walkę o przetrwanie (o ile w ogóle komukolwiek uda się to przetrwać). Na tym tle zaprojektowane przez twórców gry misje-epizody (pięć dla Obcego, po sześć dla dwóch pozostałych postaci) zdają się mieć marginalne znaczenie. Co prawda Marines ma za zadanie gdzieś tam dobiec, coś przełączyć, uruchomić generator, bramę kolonii itepe, Obcy ma oczyścić świątynię z intruzów, a Predator po prostu wybić wszystko do nogi w honorowej walce. Jednak tak naprawdę nie ma to większego znaczenia, bo gra rzuca nam tylko jedno wyzwanie - nie dać się zaciukać. Wyzwanie jest tym większe, że gra jest bardzo trudna. Moja kariera, jako żołnierza Marines, zakończyła się przy pierwszym podejściu na pierwszym spotkaniu oko w oko z Obcym. Błyskawicznie bydlę rzuciło się na mnie ze skrzekiem gdzieś z ciemności, machnęło dwa razy pazura-







mi, śmignęło po suficie. Nie bez satysfakcji odstrzeliłem mu głowę z bliskiej odległości, jednak zostałem przy tym obryzgany kwasem, co zakończyło się natychmiastowym zejściem. Za drugim razem oberwałem od tyłu, nawet nie bardzo wiedziałem jak. Gra ma przy tym irytujący zwyczaj pokazywania nam, ile czasu udało się przeżyć na poziomie. Przeważnie jest to coś w granicach 6-7 minut. Dodatkowym utrudnieniem są minimalna ilość apteczek i power-upsów, mizerna ilość amunicji oraz całkowity brak możliwości zrobienia save w trakcie misji.

Warto wspomnieć jeszcze o filmowych odniesieniach. Gra czerpie dość dużo ze stojących za nią licencji. Obcy i wnętrza baz wyglądają tak, jakby nakreślił je sam H.R. Giger. Z kolei Predator i Marines zabawiają się sprzętem znanym nam z filmów. Jest tu karabin (pulse rifle), miotacz ognia, minigun, wyrzutnia granatów i rakiet, wreszcie najskuteczniejszy - smart gun. Predator ma ostrza na nadgarstkach, pistolet, włócznię, karabinek naramienny, naprowadzany dysk - wszystkie działają jak w filmie. Jest też specyficzny rodzaj „widzenia" obcego (uwypuklony obraz) oraz możliwość oglądania świata w podczerwieni i ultrafiolecie przez Predzia.

... Ruszajmy do boju i niech wygra lepszy. Wy ludzie, jesteście tak kruchymi istotami, nie potraficie nigdy stanowić realnego zagrożenia. Dlaczego krzyczysz, nieudaczniku? Dlaczego uciekasz? Czy nie potrafisz stanąć do walki tak, jak nakazuje honor?

Grafika „AvP" pasuje ogólnie do klimatu. Przewrotnie można powiedzieć, że najlepsze jest w niej to, czego nie widać. Prawda jest bowiem taka, że większość czasu (szczególnie grając jako Obcy i Marine) spędzimy w ciemnych korytarzach, rozświetlanych jedynie skąpymi odblaskami świateł awaryjnych. Jednak te wszystkie efekty świetlne, o ile już się pojawią, robią bardzo dobre wrażenie. Różnokolorowe lampy błyskają, dają efekt „halo", efekt światła stroboskopu, a rzucona flara rozświetla okolicę przerażliwą białością. Wystrój korytarzy również trzyma klimat. Zadymione przejścia, para sącząca się z pękniętych rur. Wszystko to tworzy znaną z filmu Ridleya Scotta ciężką, przyduszoną atmosferę. W „AvP" wręcz czuje się zapach smaru, gryzący pot, swąd topionej gumy i plastiku. Co prawda można nieco narzekać na prymitywizm tekstur, które są niezbyt zróżnicowane, jednak autorzy rekompensują nam to zamieszczając w grze wszystkie nowoczesne osiągnięcia grafiki 3D. Są tu efekty przezroczystości (dość nietypowe w stosunku do innych znanych engine graficznych, szczególnie woda wygląda jakoś tak dziwnie, jak płynna rtęć), deformacja tekstur (ślady po kulach na ścianach), iskry, rozbłyski. Większość elementów dekoracji można zdemolować, rozbić wszystkie lampy i inne źródła światła. Podobał mi się efekt „fali uderzeniowej" po wybuchu granatu, ale to już trzeba zobaczyć na własne oczy. Równie widowiskowy jest segmentowy system animacji postaci. Oznacza to, że szarżującemu Obcemu można odstrzelić kończyny, a on dalej będzie biegł, brocząc śmiercionośnym kwasem. Najskuteczniejszy jest strzał w głowę, a wtedy złośliwa poczwara pada na ziemię, wywijając jeszcze w konwulsjach ogonem. Niesamowite wrażenie robi też Obcy potraktowany miotaczem płomieni, gdy rzuca się po ścianach ze skrzekiem. Ogólnie gra jest dość przerażająca i krwista. Odrąbanie Marinesowi jakiejś części ciała, przygwożdżenie go włócznią do ściany czy fantazyjne przyozdobienie otoczenia fluorescencyjną posoką Predatora nie należy tu do rzadkości.



Poprzednio „AvP" straszył nas ma Jaguarze.

...obcy... tak... czuję... czuję... są tu. Ludzie! Wielu. Słyszę głosy. Tak! Tak królowo! Zabić. Zniszczyć... Pędzić. Oczyścić świątynię! Chodźmy bracia. Szybko! Biegiem! Po ścianach, przez kanały. Głosy. Słychać coraz wyraźniej. Pędzić! Czuję tak! Szybciej bracia. Jest dwóch intruzów. Ciszej. Mają broń. Ostrą, groźną. Z góry. Szybko, nagle. Skok na kark. Tak! Niech krzyczą! Niech krwawią!

Wszystkie cechy, o których wcześniej wspomniałem, składają się na wysoką ocenę „AvP". Znakomity pomysł z umieszczeniem w niej trzech różnych postaci sprawia, że dostajemy praktycznie trzy odmienne gry. „Przesiadka" z Marinesa na Predatora jest niczym zamiana Poloneza na wyścigowy motocykl - wymaga od gracza całkiem innego podejścia. Takie różnice między rasami wychodzą jeszcze bardziej w grze wieloosobowej. Co prawda nie zabawiałem się nią zbyt długo i nigdy nie byłem specjalnym fanem multi-playera, ale perspektywa spotkania na jednej planszy drużyny złożonej z Obcych i Predatorów kontra Marines albo pomieszanie tych składów wywoła przyjemny dreszczyk na plecach każdego fana. Bardzo ważne w „AvP" jest również to, że autorom udało się zachować w grze znakomity, przerażający klimat filmowy. Grając jako człowiek czujesz organicznie atmosferę zaszczucia, w skórze Obcego zmieniasz się w błyskawiczną maszynkę do zabijania. Ostatnio większość produkcji pod tym względem kuleje (chlubne wyjątki to „Half-Life" i „Thief"), ale chłopakom z Rebellion udało się sprawić, że grając rozglądam się nerwowo wokół i zamykam drzwi do pokoju na klucz. Na wciągającą atmosferę pracuje też engine graficzny z olbrzymią liczbą mrocznych pomieszczeń, rozświetlanych co krok słabymi żarówkami. Pracuje też na nią cała ścieżka dźwiękowa - niepokojąca, nieco surowa w swym wykonaniu, a przy tym bardzo, bardzo realistyczna.

„AvP" jest naprawdę świetną grą. Wykonaną na najwyższym poziomie, a przy tym w pewnym sensie inną niż pozostałe strzelanki FPP. Myślę, że zachowano w niej specyficzną „konsolowość" pierwowzoru. Design poziomów nie jest zbyt skomplikowany, w sumie składa się głównie z krzyżujących się pod różnym kątem korytarzy i hal. Poziomy są dość krótkie, niemniej wysoki poziom trudności sprawi, że zakończenie gry zajmie dość dużo czasu. Inna jest też filozofia samego grania. Nie da się tej gry przejść „jednym rzutem" (co możliwe było np. w „Half-Life", o ile tylko mieliśmy pod ręką odpowiednią ilość napojów i chipsów). W „AvP" taka strategia prowadzi do frustracji (wielokrotnie nawet bardzo ciężkiej frustracji - sprawdziłem na sobie). Ciągłe oglądana śmierć naszej postaci, konieczność powtarzania misji po raz setny, wszystko to może tylko irytować. W świat „AvP" najlepiej zapuszczać się na chwilę, dwa, trzy podejścia, jako przerywnik między innymi zajęciami. Relaksujący, a przy tym dostarczający emocji na najwyższym poziomie. I o to w tym wszystkim chodzi. **Piotres**

Grafika 86% Grywalność 87%
Oryginalność 90% Dźwięk 85%

Przerażająco piękna, piekielnie trudna i klimatyczna. Ale im dłużej się gra, tym bardziej wydaje się być lepsza.

WERDYKT 90%

Saga: Rage of Wikings

Jest takie powiedzenie „reputacji nie zdobywa się w jeden dzień". Być może Cryo powinno nauczyć się czegoś po lekcji, jakiej udzielili jej Wikingowie...





„Nie zrozum nas źle - przybyliśmy by złupić i splądrować Twój słaby kraj dla Twojego dobra."

INFO

Wydawca:	Cryo
Producent:	Cryo
Data wydania:	Już jest
Cena:	69.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Zbierz ludzi do kupy! Opuść swój dom i ruszaj na podbój nowych terytoriów! Tak, tak - któż mógłby stanąć na drodze tym norweskim wojownikom, gdy rabowali i plądrowali swoich sąsiadów, czyli mówiąc krótko mieli dobrą passę.

Ciekawe jest również to jakby zareagowali ci mężowie, gdyby dowiedzieli się, że ich wielkie wyczyny, kilka stuleci później stały się pożywką dla komputerowego przemysłu rozrywkowego? Czy czuli by się wyróżnieni z tego powodu, czy zdegustowani płaskością potraktowania tematu? No a w końcu co by było, gdyby dowiedzieli się, że wszystkiemu temu winne jest Cryo?

Prawdę powiedziawszy galijscy programiści starali się jak mogli by wszystkie ich poczynania poszły w jak najbardziej ambitnym kierunku. W standardowej strategii czasu rzeczywistego zaimplementowano kilka całkiem świeżych rozwiązań i pomysłów, dzięki czemu stworzyli całkiem ciekawą formułę, czyniąc w efekcie tę grę miejscami niezwykle kompleksową i zaskakująco przyjemną. Co ciekawe, kilka zastosowanych tu rozwiązań nadawałoby się raczej do „Cywilizacji", ale jak się okazuje sprawdziły się one również w grze strategy real- time!

Fabuła jest bardzo prosta - dowodzisz klanem Wikingów, a Twoim zadaniem jest przejęcie lub wycięcie wszystkich wrogich jednostek. Są nimi znane z norweskich legend postacie, jak np. dwarfy, giganci oraz centaury zjednoczone w większe grupy, zwane społecznościami bądź klanami. Niektóre ze scenariuszy pozwalają zagrać różnymi rasami, dzięki czemu łatwiej będzie Ci poznać ich słabe i mocne strony. Każda z ras ma własny zestaw jednostek, całkowicie różniący się od zestawu jednostek wroga. „Saga" zdecydowanie nie stawia na wielką liczebność i różnorodność jednostek, dając graczowi do dyspozycji podstawowe typy wojowników oraz możliwość własnoręcznego wynalezienia nowych technologii. Podstawowymi zasobami w tej grze są jedzenie, drewno oraz metale, które muszą być zbierane oraz magazynowane wraz z przemijaniem poszczególnych sezonów. Przykładowo, jeśli nie spożytkowałeś całej jesieni na magazynowanie możliwych wtedy do zdobycia surowców, przez całą zimę nie będziesz praktycznie w stanie zbudować żadnej nowej jednostki. Jest to bardzo ciekawe, i prawdę powiedziawszy jedyne, bardzo rozsądne rozwiązanie w całej grze. Istnieje jednak intrygująca alternatywa - zamiast „budować" robotników i żołnierzy w barakach, posyłasz kobiety i mężczyzn do domów i... pozwalasz by natura wzięła sprawy w swe ręce. Oczywiście do tego niezwykle trudnego zadania potrzebne są również surowce, tak więc jeśli dom, w którym dokonujemy alternatywnej produkcji zasobów ludzkich, również musi być dobrze zaopatrzony. Niestety, takie perełki są całkowicie przesłonięte przez cieniutki system kontroli oraz całkowity brak logiki i realizmu podczas walki, czyli jakby nie było najważniejsze elementy każdego RTS-a. To naprawdę wielki wstyd, ponieważ gra jest naprawdę wartościowa, jeśli chodzi o pomysły! Niestety, ze względu na potworne uchybienia we wspomnianej materii, walka przypomina bardziej nudną i długą potyczkę między ułomnymi kombatantami. A gdy dochodzi do takich sytuacji, lepiej wrócić do starego, dobrego „C&C".



„Saga" ma niesamowicie cieniutki system kontroli.

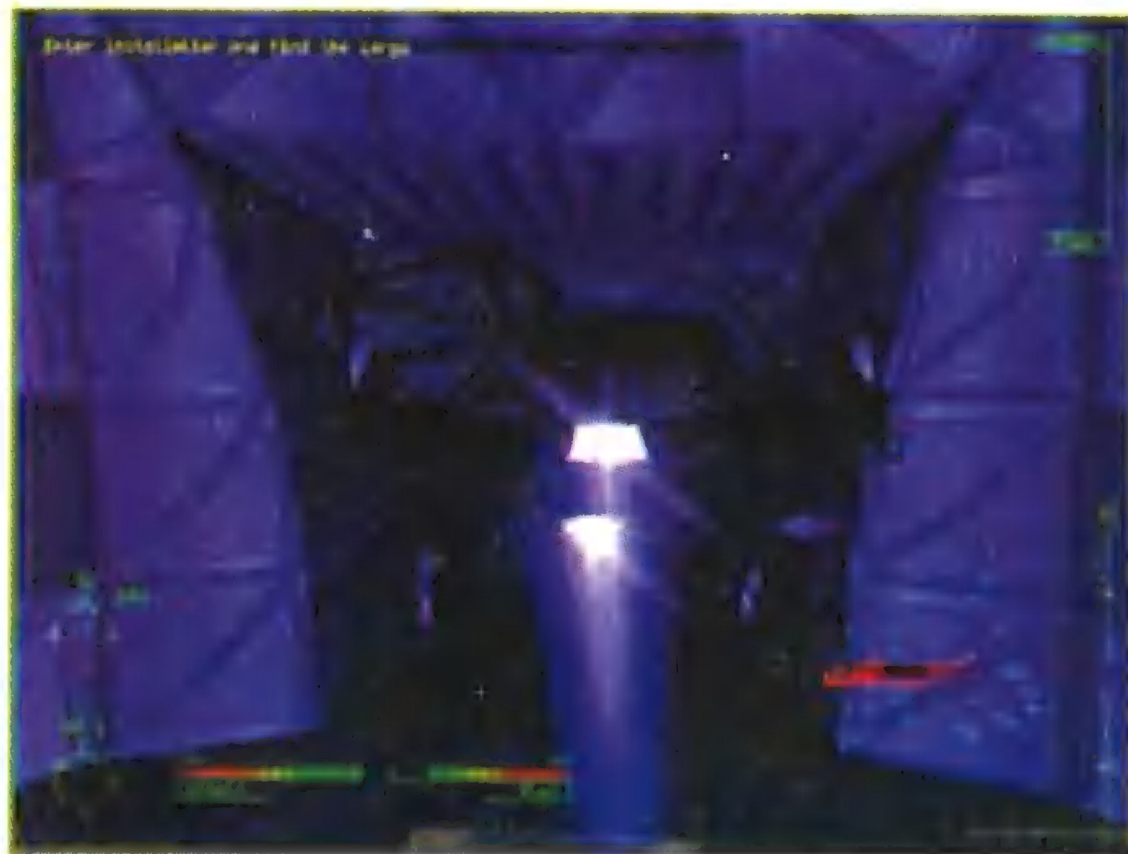


Al Bickham

Dużo potknięć, ale jest tu też kilka ciekawych rozwiązań.

WERDYKT **70%**

Lander



Tutaj, na strzelnicy, możemy spełnić swe najgwałtowniejsze pragnienia. Na kaczkach.

„Trochę w lewo, trochę w prawo... nie, w lewo, W LEWO! Ty głu...” (odgłos eksplozji i śmierci w płomieniach).

Dobra stara Psygnosis. Jej dokonania na PC mają, przynajmniej ostatnio, charakter strzelania na oślep, wahając się od ohydnej „Eliminator” po z lekka rozrywkową „Rollcage”, będącą smutnym przypomnieniem dni, kiedy gry takie jak „Wipeout” czy „G-Police” objawiały swą świeżość, nowość i ekscytację. Trzeba jednak powiedzieć, że firma cieszy się zdecydowanie większymi sukcesami na PlayStation, gdzie dreszcz niezbyt wymagającej przyszłościowej wyścigówki w ich czterokołowym klonie „Wipeout” (aczkolwiek ma on, hmm, unikatowe możliwości jeżdżenia nawet po stropach) oraz dreszcz walk w otwartym kosmosie w „Colony Wars: Vengeance” zdołały osiągnąć zdecydowanie większe sukcesy. Jeśli nawet wejdą tam najwyższej klasy producenci z firm zewnętrznych, to w dalszym ciągu Psygnosis będzie ich wyprzedzać o całe mile, będąc tym, czym jest na przykład "Rare" dla Nintendo. W takiej sytuacji, pomimo że „Lander” szczyci się swymi intrygującymi obietnicami i rzucającą się w oczy godną pochwały aktualizacją takich ubiegłorocznych klasyków jak Thrust czy Gravitar, to do ich najnowszego kawałka cyfrowej rozrywki podchodziliśmy patrząc nieco z ukosa i w atmosferze lekkiej niepewności.

No cóż, nieźle się wygłupiliśmy z tym cynicznym podejściem. Może i byliśmy wykorzystywani do oglądania tysięcy powielanych masowo poronień trudnych do odtworzenia śmieci na każdą naprawdę wartościową grę jaka weszła nam w drogę, ale „Lander” okazała się szalenie miłą niespodzianką. Nie ma co kryć, że chwilami może być ona trochę jednostronna, ale przez większość czasu jest to wspaniała zabawa. Nawet jeśli ta zabawa często jest końcowym efektem powodującej zgrzytanie zębów, rozwalanie monitora,

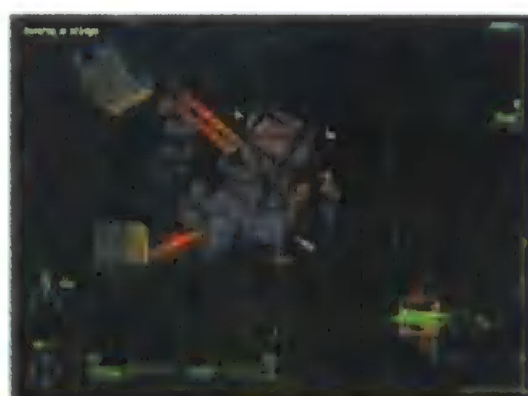
Luksusowe Dodatki

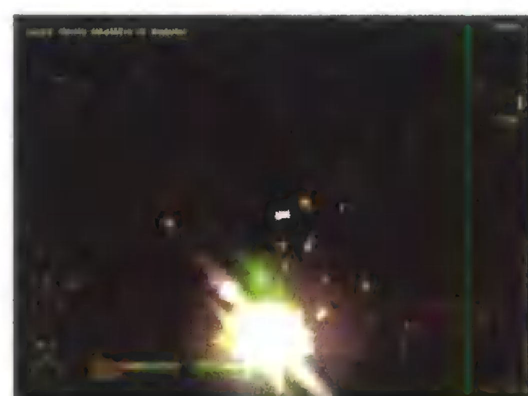
Co godne pochwały, „Lander” zawiera pełne szkolenie w lataniu – co będzie bardzo potrzebne – oraz prostą, choć absurdalnie sympatyczną strzelnicę do wytrenowania strzelania podczas lotu – co, jak można się było spodziewać, jest piekielnie trudne. Każdy w redakcji starał się przewyższyć wyniki pozostałych, co jest trudne, jako że wszyscy jesteśmy żałośnie beznadziejni. Poza tym znajdziecie tu pełno opcji multi-player – od zwyczajowej rozgrywki na przeżycie, zdobywanie flagi, aż po coś w rodzaju berka, gdzie celem jest ominięcie eksplodującego urządzenia, zanim wybuchnie. To całkiem niegłupi pomysł, ale niestety, tryb multiplayer w „Lander” ma swą wartość jedynie wtedy, gdy wszyscy gracze w równym stopniu mają opanowane sterowanie pojazdem.

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, Karta 3D, Win95











(Powyżej) Odległe stanowiska artyleryjskie mogą utrudnić życie. Bardzo utrudnić.

Samo latanie jest dostatecznie trudne. A próba równoczesnego strzelania do czegoś to już zupełne szaleństwo.

tłuczenie zastawy, wywołującej łysienie frustracji. Ci z Was, którzy grali w „Virus 2000" (a w jeszcze większym stopniu jej o wiele trudniejszą poprzedniczkę), zrozumieją to najlepiej. Rozgrzeszeniem dla „Lander" jest to, że sterujemy małymi, opętanymi pędem pojazdami przez 40 misji o narastającej trudności – co samo w sobie już brzmi całkiem nieźle. Jednakże pojazdy, którymi mkniemy, są najbardziej doprowadzającymi do szału rzeczami, z jakimi kiedykolwiek musieliśmy się zmagać. A wszystko przez to, że mamy tu tylko jeden, montowany od spodu silnik, a ten silnik zawsze musi dostarczać nam ciągu, niezależnie gdzie chcemy się udać.

Poza klawiszami C oraz V, które powodują skręcanie, odpowiednio w lewo i w prawo, wszystko jest sterowane za pomocą myszy. Lewy przycisk myszy odpala silnik i od tej chwili każde poruszenie myszą ma namacalny wpływ na nasz pojazd. Pchnięcie myszy do przodu powoduje opuszczenie nosa naszego lądownika (to właśnie znaczy „lander") dostarczając nam ciągu do przodu. Cofnięcie myszy daje efekt dokładnie odwrotny. Przesuwanie myszy w lewo i w prawo działa w bardzo podobny sposób, umożliwiając ruchy w bok. Brzmi prosto? W rzeczywistości jednak tak nie jest. Pierwsze kilka godzin z „Lander" spędzimy na wirowaniu i kręceniu się w kółko jak pijana pszczoła – nigdy wcześniej w grze komputerowej nie była tak całkowicie i klinicznie odtworzona bezwładność. A zrozumienie tego faktu jest kluczem do sukcesu – w końcu staje się to jasne i opanujemy sztukę dokonywania najdrobniejszych poprawek kursu za pomocą niemal niewyczuwalnych drgnień myszy.

Wszystko się jednak jeszcze bardziej komplikuje przez cele misji. Grę zaczynamy jako wolny strzelec z lądownikiem do wynajęcia, przyjmujący prace usługowe w zamian za przyrost gotówki (która może zostać w końcu wykorzystana do ulepszenia naszego pojazdu) oraz wzrost naszego statusu i rozszerzenie perspektyw. Początkowo oznacza to misje polegające na odszukaniu i odzyskaniu czegoś, gdyż nasz lądownik jest dobrze wyposażony w wiązkę naprowadzającą. Ale kiedy już weźmiemy nasz łup na hol, to cała nasza ciężka praca, włożona w opanowanie wszelkich kaprysów i narowów w zachowaniu naszego pojazdu, nagle przestaje mieć zastosowanie, jako że kołyszący się pod nami łup rządzi się własnym zestawem fizycznych sił bezwładności.

„Absorbująca i sympatyczna rozrywka."

Późniejsze misje przesuwają się na obszary bardziej przypominające łamigłówki, a w końcu nawet przybierają charakter militarny, entuzjastycznie rzucając nas w sekcje zainspirowane innymi gatunkami gier. Chociaż może się to wydawać dziwaczne, wziąwszy pod uwagę, że poruszamy się niewielkim stateczkiem kosmicznym, to wszędzie daje się wyczuć piżmowy zapach „Tomb Raider". Trzecia misja (która daje nam wybór między dwoma zleceniodawcami, którzy obaj szukają tego samego artefaktu, dzięki czemu możemy opowiedzieć się po jednej ze stron) jest pierwszym tego przykładem: opuszczamy się przez zespół podmorskich tuneli i natykamy się na pewną ilość opóźniających nasze postępy łamigłówek – faktycznie ogranicza się to do przełączników, które trzeba pociągnąć. Jest to odważna próba lekkiego doprawienia gry, ale trudno nie wyczuć, że te kawałki już się gdzieś wcześniej widziało.

Wyraźnie widać, jak wiele miłości i uwagi poświęcono szatańsko precyzyjnemu systemowi sterowania „Lander" i to pozostaje jej największą wartością, po dziesięciokroć bardziej ulepszoną niż w takich jej minionych krewniakach, jak „Virus 2000". To przeważa liniowy i czasami powtarzalny charakter misji, chociaż chyba zbyt mocno jest to uzależnione od tego, na ile szybko zdołamy opanować sterowanie oraz na ile będzie to dla nas zabawne i niepowtarzalne. Jednak mimo tych drobnych obiekcji, „Lander" w swej większej części jest absorbującą i sympatyczną rozrywką, przy założeniu, że nie pozwolimy, aby zabawę popsuł nam stres mogący wywołać zawał serca. Ponadto wygląda ona dosyć sympatycznie. ***Jes Bickham***



A więc to będzie lądownik. Tytułowy pojazd. Może latać. I lądować.

Nieumiarkowanie trudny symulator bezwładności – z działami i pieniędzmi.

WERDYKT **87%**







Need For Speed H

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Electronic Arts
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Ostatnio wśród producentów gier wyścigowych panuje ostra rywalizacja o klienta. Na tym wyścigu zyskujemy tylko my, gracze, gdyż dostajemy do rąk coraz to lepsze tytuły.



Na rynku już od jakiegoś czasu są „TOCA 2" i „Rigde Racer Type 4", a w zapowiedziach już figuruje „Gran Turismo 2". Dlatego też Electronic Arts nie mogli nie dołożyć swoich trzech groszy i nie wydać kolejnej, czwartej już części „Potrzeby szybkości". Trzeba przyznać, że gra ukazała się dość szybko po części trzeciej, więc wielu graczom wydawało się, że nie poczyniono wielu zmian i gra będzie bardzo podobna do poprzedniczki. Czy mieli rację? Zaraz się przekonamy.

Dobre Złego Początki

Jak zwykle w grach EA wita nas efektowne intro, które jednak nie jest już tak fajne jak w poprzednich częściach gry. Moim zdaniem, niepotrzebnie zrezygnowano z filmowego charakteru intra na rzecz renderowanej sekwencji – większa kompresja i nie najlepsza dynamika filmu nie nastraja optymistycznie do dalszego grania. Potem w menu możemy ustawić standardowe bajery, jak opcje pada, muzyki i ekranu. Nic nowatorskiego i zaskakującego. Dopiero po przejściu do opcji gry na jednego gracza „NFS: HS" pokazuje swoje możliwości. Do wyboru mamy przejazd testowy, pojedynczy wyścig, tryb pościgowy, turniej i specjalne wyścigi. O ile pierwsze trzy opcje znane są wszystkim o tyle warto przyjrzeć się bliżej pozostałym. W sumie najciekawiej rozwiązany tryb to turnieje. Najpierw wybieramy sobie odpowiednią imprezę (spośród sześciu) i oglądamy sobie





wymagania. Okazuje się, że musimy zacząć od najprostszej – tam znajdziemy najmniejsze zarobki i najsłabsze samochody. Tuż przed wyścigiem dostajemy 20 tys. dolców na zakupy – w końcu musimy kupić brykę, aby wziąć udział w zabawie. Ze sporej liczby pojazdów (ok. 15) stać nas na jeden z dwóch najsłabszych – Mercedesa lub BMW. Teraz możemy wybrać kolor lakieru i ruszać w trasę. Po pierwszym wygranym wyścigu zbieramy kaskę, reperujemy ewentualne usterki powstałe w wyniku wypadków i jeśli nam coś zostanie, możemy dopalić nasz samochód (opony, silnik i inne takie). Po wygraniu turnieju zbieramy jeszcze więcej kasy, możemy kupować nowe samochody, sprzedawać stare i odblokowywać trasy. Jeśli w najtrudniejszych i najbardziej prestiżowych turniejach zdobędziemy pierwsze miejsce, odblokujemy nowe trasy, wozy i specjalne wyścigi. Podobnie bawimy się w turniejach specjalnych, tyle, że zwykle są one trudniejsze. Widać tu wyraźnie nawiązania do najlepszych wzorców, czyli „GT" i „RRT4". Zobaczmy teraz, jakie autka przygotowali nam autorzy.

Garage Inc.

Mimo, że firma EA na pewno dysponuje ogromnym budżetem, to jednak nie zdecydowała się na zakup dużej liczby licencji i umieściłi w grze „tylko" 20 samochodów plus kilka wariacji podstawowych. Znajdziemy tu limuzyny (BMW M5 i 23 Roadster, Mercedes SLK 230, Jaguar XKR, Aston Martin DB7), kilka autek sportowych (Ferrari 550 Maranello, Corvetta, Porshe 911) oraz totalne rakiety szos (Ferrari F50, Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, McLaren F1 GTR). Ponadto po odblokowaniu możemy pograć też dwoma pojazdami prototypowymi (Titan i Phantom). W odpowiednich trybach i po odblokowaniu możemy też korzystać z samochodów



Nie ma też żadnych zdjęć ani filmików dotyczących tych prawdziwych autek, przez co gra trochę straciła w moich oczach (był to całkiem fajny dodatek do gry). Jeśli zaś chodzi o takie sprawy jak ślady opon na asfalcie, dym spod kół czy liście podlatujące na wietrze, to też nie zobaczymy żadnych rewelacji. Jedynie opcja powtórki ratuje nieco sytuację – kilka ciekawych kamer i względna dynamika nie powoduje zniechęcenia. Łącznie trzeba więc stwierdzić, że „NFS" graficznie nie zmieniła się od poprzedniej części, co stawia go w bardzo złym świetle.

Darcie Kotów

Jeśli się nie domyślacie, to muzykę w „NFS: HS" uwa-

igh Stakes

policyjnych, a nawet helikoptera gliniarzy (niestety, zachowuje się on tak samo jak samochód). Sylwetki samochodów wyglądają nieźle, ale tylko z bliska – z dalszej odległości są praktycznie nie do rozpoznania. Ponadto, szumnie zapowiadane zgniecenia i usterki objawiają się tylko pobrudzeniem lakieru i „pajęczynką" na szybach, nie mają zaś wielkiego wpływu na jakość jazdy. Można zaryzykować stwierdzenie, że wygląd wózków nie zmienił się od poprzedniej części prawie wcale, co nie świadczy najlepiej o wydawcy (nawet odblaski na karoserii są pozorne – nie odbijają prawdziwego krajobrazu tylko jakąś dodatkową teksturę).



World Tour

W tej edycji postarano się o kolejny zestaw tras na potrzeby wyścigów. Cóż można o nich napisać? Jest ich kilkanaście, z tym, że nie wszystkie są od razu dostępne. Znajdziemy tory położone wśród malowniczych parków w Kanadzie, w miastach amerykańskich, włoskich wsiach, plażach Miami, zagłębiach przemysłowych Niemiec i śniegach Skandynawii. Ich wygląd jest naprawdę piękny, razi jednak fakt, że liczba szczegółów wyświetlanych powoduje czkawkę konsoli – gra po prostu zwalnia. Nie łagodzą tu niesmaku ładne efekty świetlne, ruchome obiekty na poboczu (balony, samoloty, pociągi, żaglówki), ani zmienne warunki pogodowe – powolna animacja psuje cały efekt. Trzeba przyznać grafikom z EA, że postarali się, natomiast powinni oni porządnie ochrzanić koderów, którzy zepsuli efekt kiepskim enginem (odnoszę wrażenie, że ten nie został zmieniony od czasów poprzedniej części).

Czkawka

O wyglądzie wspomniałem już przy okazji pisania o samochodach i trasach, natomiast, warto jeszcze dodać o tzw. efekciarstwie. Po pierwsze, menu jest całkiem fajne, szkoda jednak, że w niskiej rozdzielczości, co sprawia, że sylwetki samochodów nawet tam nie są ładne.



żam właśnie za ten rodzaj doznań estetycznych, jakim zatytułowałem ten akapit. Mimo że są naprawdę zróżnicowane gatunkowo (rock, jazz, blues i kilka rodzajów techno – proszę o wyrozumiałość, nie znam się na tej muzyce), to bardziej przeszkadzają niż pomagają w prowadzeniu wozów. Podobnie jest z odgłosami silnika i krzykami komentatora – wszystko to już było.

The Koniec

Właśnie w tym momencie doszedłem do punktu, w którym mam najwięcej wątpliwości (mimo tego, że jako dobry recenzent nie powinienem mieć ;) – chodzi o grywalność. Z jednej strony gra jest w miarę ładna, można pojeździć sporą liczbą samochodów na malowniczych i kolorowych trasach, zaś z drugiej animacja jest słaba i skacząca, muzyka dobijająca, a gra nie różni się wielce od poprzedniej części. O ile mój brat lubiący gry wyścigowe spędził nad „NFS: HS" dwa dni, o tyle ja pograłem w nią 5 godzin i dopiero na drugi dzień byłem w stanie dojść do niej ponownie (raczej z obowiązku niż z własnej chęci). Gra jest trochę trudna, co może szybko zniechęcić słabszych graczy, ale zdecydowanie podnieść długość grania w przypadku zapaleńców. Polecam grę miłośnikom serii lub osobom, które ogólnie bardzo lubią gry wyścigowe, bo nie sądzę, aby zakochali się w niej miłośnicy „GT" lub „Colina" (próżno szukać tak dumnie zapowiadanego realizmu – gra jest raczej zręcznościówką). W rezultacie gra jest dobra, ale nie bardzo dobra.

Baron Jack

Grafika 84% Grywalność 76%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Weterani zobaczą w niej raczej rozszerzenie do „trójki" niż całkowicie nową grę.

WERDYKT 75%

Gex 3: Deep Cove







Godzina trzecia nad ranem charakteryzuje się tym, że pisanie błyskotliwych wstępów jest wtedy równie prawdopodobne, jak to, że wygramy jeszcze kiedyś na Wembley. W związku z tym przechodzimy od razu do sedna.

INFO

Wydawca:	Eidos Interactive
Producent:	Crystal Dynamics
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Jakiś rok temu goście z Crystal Dynamics wydali pierwszą część „Gex'a" w trójwymiarze. Moim zdaniem (i generalnie ludzi z branży), była to jedna z lepszych tego typu pozycji (jeśli nie najlepsza). Od tamtej pory minęło sporo czasu, wyszło kilka podobnych tytułów („Spyro The Dragon", „A Bug's Life"), a „kryształowi" postanowili wydać kontynuację. Trzeba też przyznać, że wyszło im to nieźle.

W przypadku „G3:DCG" sprawdza się stare porzekadło, że skutecznej taktyki się nie zmienia. Gra jest w wielu przypadkach podobna do poprzedniczki, ma jednak sporo nowych cech, które czynią ją atrakcyjną, a przy okazji nie powodują u gracza zjawiska „deja vu". Podobnie jak poprzednio, mamy bazowy lewel, z którego odwiedzamy kolejne miejsca w grze, mamy kolejne parodie filmowe i telewizyjne, sekrety i piloty do zbierania. Zmieniono system rozgrywki - teraz do rozwiązania jest więcej zagadek, po każdym lewelu oglądamy fajne demko z niezłą laską w roli głównej (gwiazda „Słonecznego patrolu", Marliece Andrada). To właśnie ją musi uwolnić Gex z rąk wrednego Reza, który to już trzeci raz ucieka spod karzącej ręki sprawiedliwości. W każdym poziomie mamy do uzbierania kilka pilotów (jeden za uzbieranie 100 much, reszta za specjalne zadania), łapki Gex'a oraz medaliki z napisem Bonus. Te ostatnie służą, jak łatwo się domyśleć, do odblokowywania bonusowych leveli. W nich z kolei zbieramy części do odblokowywania sekretnych poziomów i tak dalej, i tak dalej... Powiecie, że nic nowego, że wszystko to już widzieliście. Owszem, wiele elementów jest znajomych, ale treść zgoła odmienna. Po pierwsze, zmieniono wygląd i rozległość plansz. O ile w drugiej części gry plansze były dość proste (jedna główna droga z rzadka rozwidlająca się), o tyle teraz są bardzo rozległe i wymagają od gracza niemal fotograficznej pamięci, aby objąć całość i poruszać się po niej z rozwagą. Po drugie, poziom zagadek znacznie się podniósł. Teraz rozwiązania są lekko zakręcone i wymagają kilku minut kombinowania, co nie miało miejsca w poprzedniej części gry. Ponadto zawsze doskonale pasują do klimatu otoczenia, przez co ładnie wpasowują się w grę, i nie przeszkadzają na siłę. Muszę się przyznać, że kilka z nich przyprawiło mnie o mocne główkowanie, ale przyjemność była proporcjonalnie większa.









Już przy recenzji drugiej części gry byłem pod wrażeniem trafności parodii niektórych znanych filmów i seriali. Podobnie jest i tym razem, gdzie autorzy postarali się o nowe i ciekawe plansze. Znajdziemy więc egipskie piramidy, pełne mumii, skarabeuszy i grząskich piasków, a nawet wielbłądy chętne zabrać nas na przejażdżkę. W poziomach zimowych spotkamy diabelskiego Świętego Mikołaja i nawiedzone elfy, które skutecznie zepsują nam nie tylko zwiedzanie lodowisk i lodowych chatek, ale także jazdę na snowboardzie, którą będziemy musieli odbyć. Bardzo przypadł mi do gustu też lewel, gdzie wcielamy się w Sherlocka Holmesa i zwiedzamy nawiedzoną rezydencję - tu zagadki są naprawdę wymagające, a ukończenie lewelu ze wszystkimi przedmiotami zajmie graczowi trochę czasu. Ponadto znajdziemy plansze w stylu spaghetti-westernów, statków i portów pirackich pustyni meksykańskiej, opu-

r Gecko



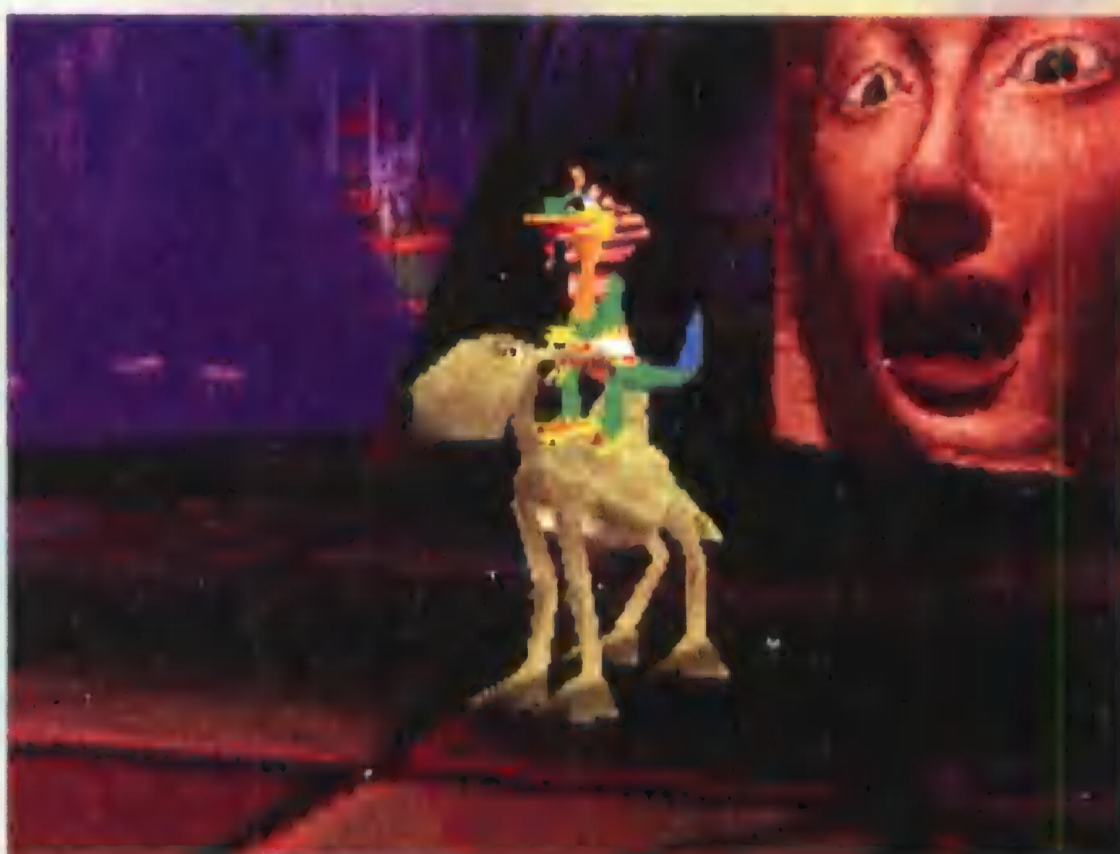


szczonych kopalń, wysp tropikalnych, obozu wojennego i wielu innych. Fakt ten szczególnie cieszy, gdyż gracz odkrywa ciągle coś nowego (bardzo mnie ubawił lewel, który był auto-parodią gry „Akuji the Heartless" - Gex nosi nawet tę samą maskę) i przez cały czas jest zajęty (jazda na osiołku, przejażdżka krokodylem, strzelanie w czołgu, zestrzeliwanie reflektorów karabinem, pływanie w basenie i masa innych nowych czynności powodują miłe zaskoczenie w czasie gry).

Wydawać by się mogło, że trójwymiarowe platformówki już niczym nie są nas w stanie zaskoczyć w kwestii grafiki - kolorowy, rozległy świat, wspaniała animacja postaci i błyskające światła sprawiają, że gra się bardzo przyjemnie. W tej części zastosowano podwyższoną rozdzielczość - co spowodowało, że grafika stała się jeszcze dokładniejsza i ostra, co wcale nie znaczy, że wolniejsza, czy brzydsza. W sumie jednak nie widać tu jakiegoś skoku jakościowego w porównaniu do poprzedniej części- to wciąż ten sam, porządny trójwymiarowy świat znany z „G3D:ETG". Postarano się za to o nowe efekty dźwiękowe, nowe komentarze nagrywane przez komika Dana Gould, które podobnie jak poprzednio pasują znakomicie do leweli, w których gramy. Także muzyka może być - przynajmniej nie jest nachalna i nie przeszkadza w grze, tylko przygrywa sobie gdzieś w tle. Reasumując, oprawa gry nie uległa znaczącym zmianom, po prostu dostosowano ją do nowych klimatów i rozwiązań.

Nie uległa też wielkim zmianom grywalność produktu. Każdy lubujący się w „mariowatych" platformówkach z przyjemnością sięgnie po „Gex'a" i spędzi przy nim długie godziny dobrze się bawiąc. W kwestii technicznej jedynymi poważniejszymi zmianami jest wspomniana wcześniej wielkość leweli oraz ustawienia kamery. Teraz są do wyboru tylko dwa - ustawiany samodzielnie i proponowany przez komputer (nie najlepiej zresztą). Tu muszę wspomnieć o dwóch zasadniczych wadach gry, które nie wpłynęły bardzo na jej ocenę





końcową, ale w pewnych momentach potrafią być bardzo denerwujące. Pierwsza sprawa to wspomniane wcześniej ustawienia kamery, które chwilami przyprawiają o wściekłość, ciągle zmieniając kąt patrzenia. Szczególnie jest to denerwujące w przypadku konieczności wykonania jakichś precyzyjnych skoków i lub spacerów nad przepaścią. Druga sprawa wiąże się z zapisywaniem stanu gry. Otóż gra nie zapamiętuje stanu Twoich żyć, tylko przy każdym wgraniu z karty pamięci dostajemy 5 żyć (raz uzbierałem nawet 27 żyć, a wszystko to na nic, bo na drugi dzień miałem znowu 5). Kontynuując, gra jest też chyba odrobinę trudniejsza, ale to jest moje spostrzeżenie i nie każdy się musi z tym zgodzić. Czy więc warto zawracać sobie głowę nowym wcieleniem Gex'a? Myślę, że tak, gdyż wciąż jest to jedna z najlepszych platformówek 3D na rynku i na razie nic nie zapowiada osłabienia jej pozycji. Zdaję sobie sprawę, że dla wielu „ekspertów" gra okaże się wtórna i przestarzała, ale trzeba też docenić jej dużą grywalność - ta jest niepodważalna, a w końcu ona jest najważniejsza. Ja, jako nie tylko fan serii, ale także gatunku z chęcią grałem w trzecie wcielenie przygód zielonego gekona, czego i Wam życzę, drodzy Czytelnicy. Gra może nie jest superprzebojem, ale jest klasowym, bardzo dobrym produktem.

Baron Jack

Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Bardzo udana kontynuacja, może nie wnosząca niczego nowego do gatunku, ale dostarczająca sporą dawkę dobrej zabawy.

WERDYKT 90%

Requiem: Avengi

INFO

Wydawca:	3DO
Producent:	Cyclone Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, Karta 3D, Win95

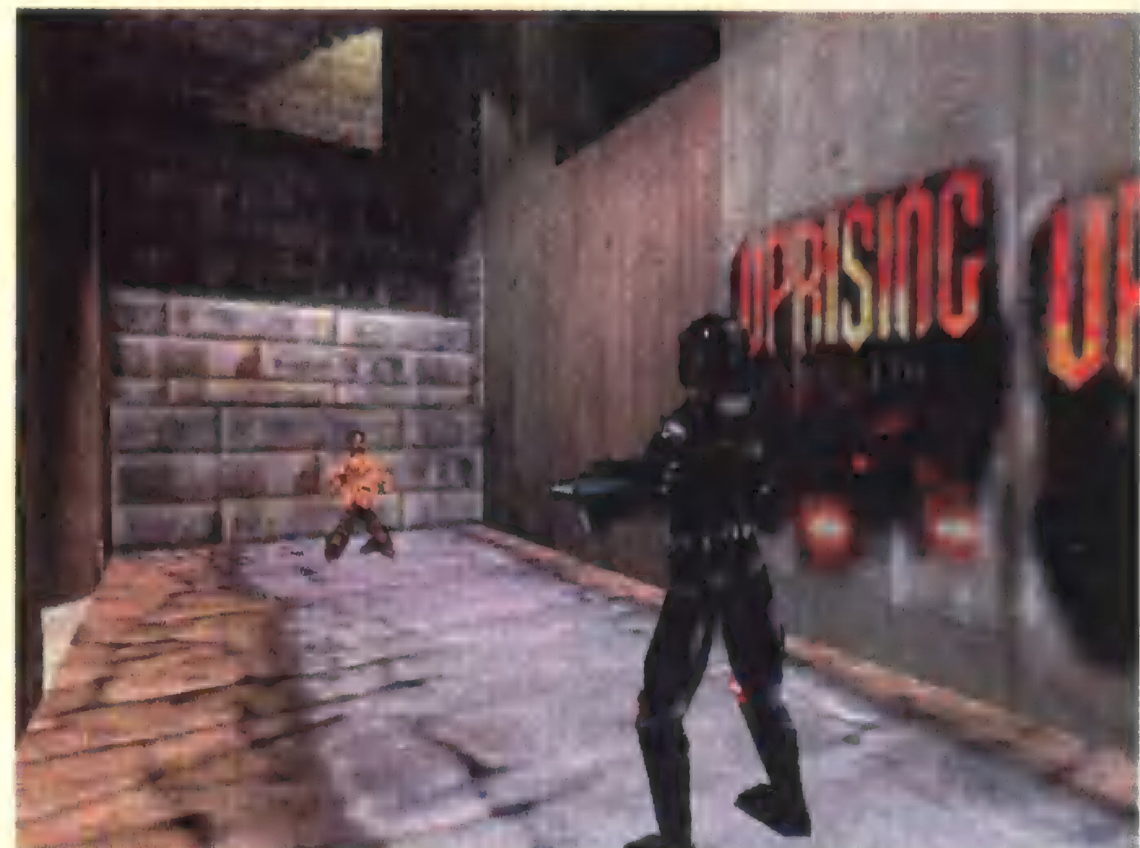
Obrzydliwy nadmiar strzelanin First Person Perspective daje się nam wszystkim ostro we znaki. Co gorsza, większość z nich jest naprawdę tak dobra, tak doskonale zrobiona, że ciężko jest po prostu się od nich oderwać. Jeszcze dobrze nie ochłonęliśmy po „Aliens Vs. Predator", jeszcze w kącie drgają w przedśmiertnych spazmach zwłoki nazistów z „Mortyra", a wciąż nadchodzą nowe i nowe gry. Znamy już ten symulowany uśmiech na twarzy Naczelnego, gdy wychodzi ze swego gabinetu taszcząc pod ręką mniejsze lub większe pudełko. Wiemy też, że za chwilę z ust Jego padnie sakramentalne pytanie - „Czy ktoś może ma ochotę zapoznać się bliżej z najnowszą strzelaniną FPP?". Wtedy każdy z nas rozgląda się z nadzieją po twarzach kolegów, ucieka w panice do toalety, przypomina sobie nagle, że właśnie dziś przychodzi majster do naprawy przeciekającego łóżka wodnego, że zapomniał wyłączyć żelazko albo nakarmić pirani w akwarium. Producenci gier nie okazują jednak żadnej litości. Naczelny zresztą też. Oto kolejna strzelanina FPP.



„I wystąpił do walki Smok i jego aniołowie, ale nie przemógł, i już się miejsce dla nich w niebie nie znalazło. I został strącony wielki Smok, Wąż starodawny, który się zwie diabeł i szatan, zwodzący całą zamieszkałą ziemię, został strącony na ziemię, a z nim strąceni zostali jego aniołowie." [Apokalipsa Św. Jana 12, 8-9]

„Tą razą" swoje trzy grosze do gatunku postanowiła wtrącić firma 3DO oraz grupa developerska Cyclone Studios. Ich program, „Requiem: Avenging Angel" jest jednak bardziej odkrywczy, niżby się mogło z początku wydawać. Owszem, jest to strzelanina FPP, jednak stoi za nią dość ambitnie pomyślana i bardzo sprawnie opowiedziana historia. Ucieszy to przede wszystkim tych graczy, którym samo bieganie i strzelanie (vide „Blood 2" i jego kompletnie poroniona fabuła) nie wystarczą. W ogóle ostatnio można zaobserwować niewielki - ale za to nieuchronny - rozłam w gatunku. „Half-Life" pokazał wszystkim, że dobry engine graficzny to tylko podstawa hitu, że należy dodać do niego dobrą historię i wysysającą atmosferę. Podobnym tropem poszli autorzy znakomitego „Aliens Vs. Predator", co dało nam jedną z najciekawszych propozycji ostatnich dni. Z kolei w „Requiem" grupa Cyclone Studios postawiła na opowieść i trzeba przyznać, że jest ona niebanalna...

Bohaterem gry jest anioł Malachiasz. Rzecz dzieje się w przyszłości, kiedy siły Dobra i Zła starły się w ostatecznej bitwie o panowanie nad światem ludzi. Siły Dobra to Anioły, takie jak Malachiasz, wierni słudzy Stwórcy. Z kolei siły Zła wspomagają Upadli, znane z Biblii anioły, które zbuntowały się przeciwko woli Pana. Teraz, pod wodzą demonicznej Lilith oraz opętanej przez nią armii ludzi, siły Zła przejęły kontrolę nad największym miastem przyszłości - New Damascus. Będą próbowały tam otworzyć portal pomiędzy światem ludzi a Piekłem. Malachiasz ma temu zapobiec. Trafia do New Damascus pod postacią człowieka. Ma przedostać się do miasta, odnaleźć dowództwo formującego się ruchu oporu i wesprzeć ich swymi działaniami. To jednak dopiero początek całej gry. „Requiem" zbudowany jest podobnie jak „Half-Life", to znaczy, że nie ma tu jasnego podziału na poziomy. Jest za to coś w rodzaju stref, na które podzielone jest New Damascus. Będziemy tam docierali w miarę postępów w grze, w miarę wy-



ng Angel



konywania kolejnych zleconych nam misji. „Requiem" to oczywiście w głównej mierze strzelanina FPP, jednak autorzy umiejętnie połączyli ją z grą quasi-przygodową. I tak najpierw musimy odnaleźć bar, którego właściciel sympatyzuje z ruchem oporu. Dostaniemy od niego papiery, które pozwolą na minięcie strażników i dotarcie do przywódców partyzantki. Ci z kolei poproszą o odbicie z więzienia jednej z bliskich współpracowniczek. Potem trzeba będzie się udać do szpitala po krew do transfuzji dla rannej... i tak dalej i tak dalej. Zwiedzimy wszystkie ciekawe zakamarki miasta New Damascus, kanały, fabryki, wreszcie - tajne kompleksy laboratoryjne i wojskowe. Oczywiście w trakcie tego „zwiedzania" cały czas wycinamy całe tabuny sługusów Zła - żołnierzy (kilka rodzajów), roboty, agresywną faunę zamieszkującą ulice, wreszcie silne demony i samych Upadłych. Co jakiś czas spotkamy wyjątkowo odpornego bossa, miotającego całą masą zaklęć i mocy.

Grafikę w „Requiem" tworzy napisany przez autorów engine 3D. Mówiąc szczerze, jest on całkiem niezły i spokojnie konkuruje z rozsprzedawanymi na lewo i prawo kolejnymi licencjami „Unreal" czy „Q2" i „Q3". A przy tym chodzi sprawnie już na P200 z Voodoo1. Gra od strony wizualnej posiada wszystko, co współczesna produkcja mieć powinna. Szczególnie spodobały mi się scenerie i ogólny wystrój poziomów. Niektóre okolice miasta wręcz zapierają dech w piersiach. Bogata paleta barw utrzymana jest w dość „pogodnych" tonacjach. Tekstury na ścianach są kolorowe, miejscami jakby czuć było obecność dekoratora wnętrz ;-). Nawet żołnierze ubrani są w wypolerowane stalowe kamizelki z ozdobnikami z purpury. Może zabrzmieć to zabawnie, ale porównajcie sobie świetliste i jasne screeny z „Requiem" z prezentowanymi już u nas „Aliens vs. Predator". Prawda, że trochę inne klimaty? Niestety, otoczenie, pomimo że jest takie ładne, jest też dla nas szalenie niedostępne i sterylne. Większość hal stoi pusta, a jeśli nawet spotkamy tu skrzynie, to nie będzie można tych skrzyń w żaden sposób naruszyć. Trochę to absurdalne, że potrafią przetrwać wszystko - wybuch granatu i strzał z raila. Również ostrzelanie ścian i marmurowych posadzek ołowiem nie pozostawi na nich najmniejszego śladu w postaci dziur, co można spotkać w innych najnowszych produkcjach. Ogół wrażeń poprawiają co prawda ozdobniki w postaci gołębi na ulicach, łusek, które spadają na ziemię (każda z nich zachowuje się zgodnie z prawami fizyki, spróbujcie postrzelać na pochyłości na przykład), wreszcie rozbijalnych szyb, niemniej pewien niesmak pozostaje. Sterylność świata gry jest w dzisiejszych czasach poważnym minusem, który w „Requiem" psuje budowaną mozolnie przez fabułę i questy atmosferę.

Na tym tle wyjątkowo pozytywnie wypadają przeciwnicy. Po pierwsze - jest ich dosyć dużo ilościowo, dzięki czemu nie będziemy się nudzić. Prawie każdy korytarz, każde większe pomieszczenie oznacza dla gracza ostre strzelanie, gdyż okupowane jest zazwyczaj przez siły Upadłych. Najczęściej spotkamy żołnierzy. Charakteryzują się oni dość wysoką inteligencją. Potrafią chować się, stosować uniki, ranni uciekają. Jednak największe wrażenie robią, gdy zaczynają współdziałać w grupie. Jedni strzelają, inni starają się gracza okrążyć. Ucieczka z pomieszczenia wypełnionego żołnierzami niekoniecznie może okazać się najlepszym pomysłem. Przeciwnicy nie wyjdą, zajmą najlepsze pozycje strzeleckie i będą cierpliwie oczekiwać na nasz powrót. Przy tym - wrogowie mają dość dalekie „pole widzenia". Przeciwnicy w „Requiem" najczęściej sami pierwsi otwierają ogień. Potrafią też reagować na odgłosy strzelaniny - przybiegają kamratom na pomoc. Sama animacja jest bez zarzutu. Upadki, potknięcia przy postrzeleniu, fruwające kawałki zbroi i ciał - wszystko to wypada dość naturalnie (i widowiskowo - he, he). W grze zastosowano strefowy model uszkodzeń, dzięki czemu można delikwentowi na przykład odstrzelić głowę. Jeśli chodzi o uzbrojenie, to wybór tu nie jest niestety ani zbyt oryginalny, ani zbyt ciekawy. W standardzie dostajemy pistolet, karabin, shotguna, wyrzutnię rakiet i granatów, drętwego rail guna i jeszcze bardziej drętwą strzelbę snajperską. Jak widać - żadnych rewelacji. Z żalem muszę powiedzieć, że dobór tradycyjnego arsenału jest jednym z najsłabszych punktów tej gry. Sytuację ratują na szczęście moce anielskie - dla kontrastu - wspaniały pomysł autorów. Nasz bohater ma możliwość używania 8 zaklęć ofensywnych (m.in. pioruny, zamrożenie w słup soli, pociski energetyczne), czarów leczących, przyspieszających, czaru latania. W sumie mocy jest 21, nowe zdobywa się wraz z postępami w grze.





Na koniec należy zadać sobie jedno zasadnicze pytanie - jak „Requiem" wypada w stosunku do innych najnowszych strzelanin FPP? Udzielenie odpowiedzi bynajmniej proste nie jest. W sumie gra ujęła mnie niekonwencjonalnym podejściem do tematu (przypomina się tu trochę gra sprzed lat „Realms Of The Haunting", w sumie dość podobna klimatem). Fabuła „Requiem" bardzo inteligentnie nawiązuje do motywów biblijnych, a już samo intro czy plansze z menusami (w formie collage) zdradzają artystyczne zacięcie autorów. Świat przyszłości jest przekonywujący i wciągający. Niemniej nieciekawy dobór broni oraz pewna rutyna, jaka po pewnym czasie ogarnia gracza, muszą zaniżać końcową ocenę. „Requiem" to po prostu gra dobra, ta lepsza wśród „dobrych". Nie jest tak przerażająca jak „AvP", ani też tak doskonała jak „Half-Life", ale mimo to jestem pewien, że znajdzie sobie zagorzałych zwolenników. Czasami trzeba przecież pomyśleć... ***Piotres***



Grafika 80% Grywalność 80%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

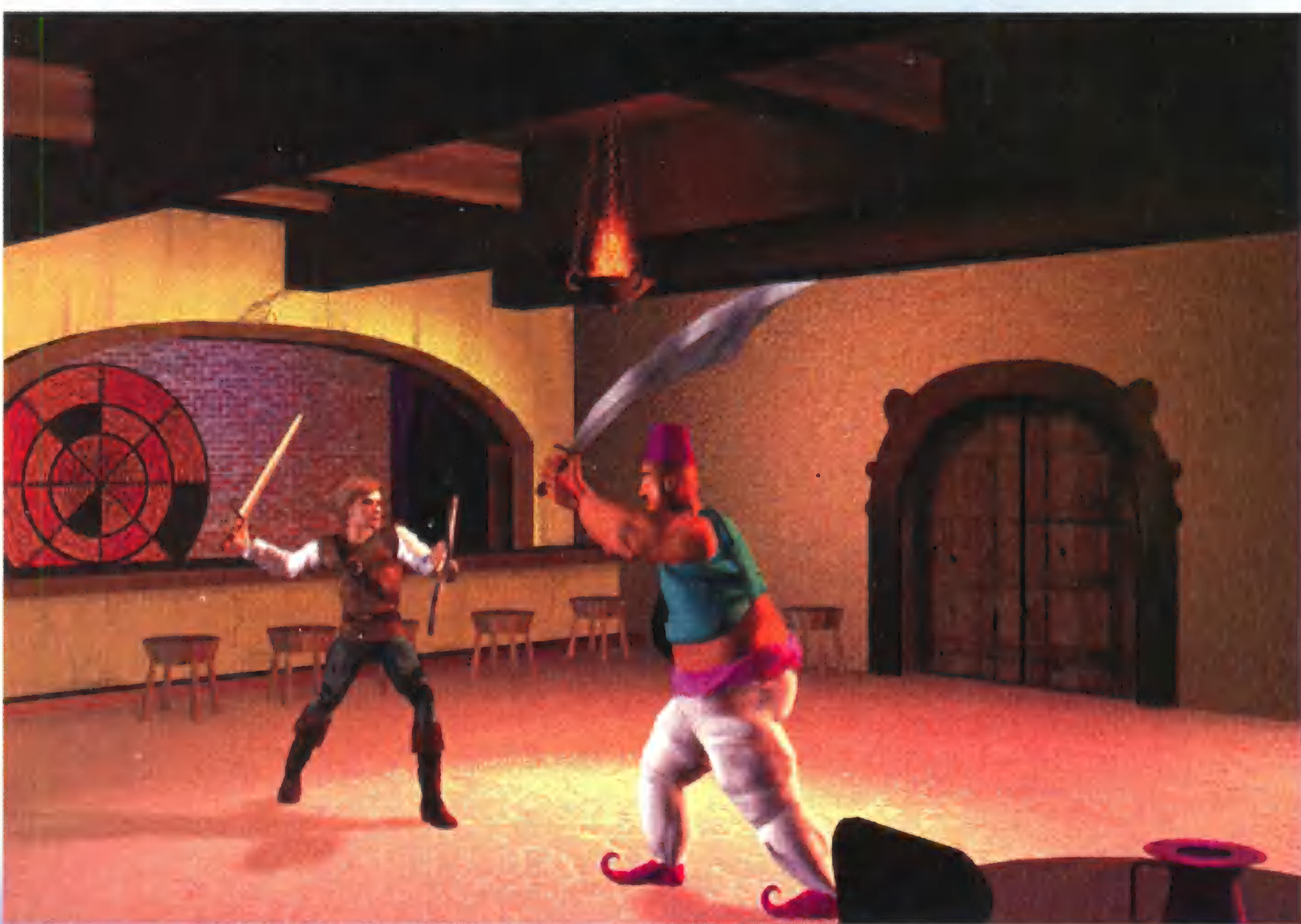
Dobrze przemyślana, ciekawa fabuła, ładny wygląd i... kilka irytujących niedopatrzeń.

WERDYKT 80%



Quest For Glory 5

Młody, silny, wysportowany, kreatywny – pilnie potrzebny. Mile widziane umiejętności władania mieczem, czarami, tudzież inne. Możliwość wielkiej kariery. CV ze zdjęciem i listem motywacyjnym prosimy przesyłać do najbliższego sklepu z grami.



INFO

Wydawca:	Sierra
Producent:	Sierra FX
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Chyba każdemu się kiedyś marzyło, aby zostać bohaterem. Takim przez duże B, który dokonał wielkich czynów, o którym ludzie mówią z szacunkiem, a starsze babunie wycierają przy tym ukradkiem oczy chusteczkami? Potem, wraz z wiekiem, ideały się zmieniają – można chcieć zostać posłem ZCHN, recenzentem „Gier Komputerowych", tudzież umięśnionym Conanem-wojownikiem, który ratuje piękną młodą dziewicę przed hordami dzikich barbarzyńców ... taaa... o czym to ja miałem?

Gdzie Jest Bohater?

Królestwo Silmaria było niegdyś rajem na ziemi, dopóki nie pojawili się w nim poborcy podatkowi i smok. O ile tych pierwszych dało się jeszcze jakoś kosami popędzić za miedzę, o tyle z perfidnym gadem tak łatwo już nie poszło. Nie dość, że bydle miało skrzydła, to jeszcze potrafiło z bezpiecznej odległości odszczeknąć się ognistą kulą. Sprawa zaczęła się robić nad wyraz poważna, ale na szczęście, od czego są nadworni magowie. Szybko przygotowali 7 specjalnych rzeźb, które unieruchomiły bestię. Silmaria mogła znów cieszyć się spokojem... Nie na długo, niestety. Krajem wstrząsnęły fale klęsk żywiołowych. Na spokojne dotąd granice najechały hordy potworów, które terroryzowały mieszkańców (o poborcach nie wspomnę). Na domiar złego – ktoś zaciukał miłościwie panującego króla i postanowił uwolnić smoka. W kraju zapanował kompletny chaos.



Potrzebny był ktoś, kto szybko poradzi sobie w tej zaognionej sytuacji. Ktoś odważny, mężny, który potrafi stawić czoła niebezpieczeństwom. Potrzebny był jednym słowem bohater, i właśnie tu gracz ma wziąć myszę – i sprawy – w swoje ręce.

Historia Bohaterstwa

Sierra uraczyła nas kolejną, piątą już częścią sagi „Quest For Glory" (i według zapowiedzi autorów – ostatnią zarazem). To specyficzne połączenie gry przygodowej z RPG-iem rodziło się długo, w wielkich bólach, zaś samą datę porodu przesuwano kilkakrotnie z powodów bliżej nieokreślonych. Sierra, będąca przecież potentatem na rynku przygodówek, przeżyła trudne chwile, gdy gracze odwrócili się od ich produktów, wybierając strzelanki FPP i strategie RTS. Programiści spod znaku magicznej góry Half Dome musieli uśmiercić swą wiekową sagę „Space Quest", całkowicie zmienić ideę „Police Questa", odroczyć kolejne części „Larry'ego". Na szczęście ostatnimi czasy udało im się wyjść na prostą, bo na gwiazdkę oprócz arcygenialnego „Half-Life" otrzymaliśmy od Sierry „King's Quest VIII", na rynek wchodzi właśnie opisywany dziś „QFG5", a na horyzoncie widać już trzecią część „Gabriel Knight".

W sumie to się nawet z takiego obrotu sprawy cieszę, jako że zawsze darzyłem dużym szacunkiem wszelakie „questy". Jakby nie było, stanowiły przecież żywe świadectwo komputerowej rozrywki, od jej początków w erze PC XT i kilkukolorowej grafiki, po dzisiejsze wielokompaktowe kombajny.

Kim Jest Bohater?

Na początku wypada zastanowić się nad w miarę poprawnym zakwalifikowaniem piątej części „Quest For Glory". „Dragon Fire" sprawia przy tym, podobnie jak





jego poprzednicy, wiele kłopotu. Bo z grami tej serii jest trochę tak, jak ze świnką morską. Ani z niej świnka, ani tym bardziej morska. „QFG" jest połączeniem przygodówki z RPG, ale... Mój znakomity kolega, niejaki Tomasz L., pseudo artystyczne Lusiek, fanatyczny gracz komputerowych role-playing, strasznie się spienił, że nazywam ją grą RPG. I po dłuższym zastanowieniu stwierdzam, że chyba miał rację. Nic produkcji Sierry do takiego „Fallouta 2", gdzie sama kreacja bohatera ze względu na liczbę cech zniechęciła mnie do gry na tydzień (ja tam, panie, wolę przygodówki). Tymczasem w „QFG5" profesji jest aż trzy – mag, wojownik i złodziej, przy czym najbardziej różnią się one tym, w jaki sposób zarabia się pieniądze na życie bohatera. Taki złodziej już na wstępie ogołoci główny bank Silmarii, podczas gdy biedny wojownik będzie musiał się szlajać po traktach tłukąc przebrzydłe kreatury, aby potem zdobyczne uzbrojenie zhandlować. Do tego mamy jeszcze trochę pierdułek w stylu malejącej wytrzymałości i energii, które powodują potrzebę regularnego snu, jakieś tam wskaźniki (siła, inteligencja, szczęście, umiejętność pływania), statystyki wśród oręża bitewnego, wreszcie trochę czarów. Jednak dla RPGowca ortodoksa to stanowczo za mało, tym bardziej że wpływ wszystkich tych cech na sposób przejścia przez grę jest podejrzanie znikomy. Również patrząc na „QFG5" w kategoriach przygodówkowych można znaleźć powody do ramolenia. Po pierwsze – trzeba wymachiwać mieczem, co już na wstępie każdego fana czystych gier „adventure" napawa oczywistą odrazą. Po drugie – można zginąć (tu na szczęście z pomocą przychodzi przyjazny użytkownikom system zgrywania gry). Po trzecie – trzeba co jakiś czas odpoczywać, bo bohaterowi ubywa „staminy". Po czwarte – oprócz kilku zagwozdek większość zagadek jest sztampowa, a ich rozwiązanie proste do przewidzenia.

Z tych to właśnie powodów pierwsze kontakty z najnowszą grą Sierry mogą wywołać mieszane odczucia. Tak jakby autorzy chcieli upiec dwie pieczenie na jednym ogniu, a potem nagle okazało się, że przesolili, przypalili, a i mięsko już nie pierwszej świeżości. Na szczęście taka była zawsze uroda gier z serii „Quest For Glory", bo wystarczy w nią pograć dłużej niż godzinę, aby przekonać się, że to wciąga...



Co Widzi Bohater?

...i to całkiem skutecznie. Bo jest to naprawdę bardzo dobra gra. Co czyni ją właśnie taką? Przede wszystkim, znakomita grafika, łącząca elementy trójwymiarowe (postacie) z 2D (tła). Silmaria, jak to zwykle w grach Sierry bywa, wygląda naprawdę baśniowo. Drzewa są zielone, na trawniczkach rosną kwiatki, gdzieś obok szumi strumyczek, a nad wodospadem unosi się delikatna mgiełka. Dla kontrastu miejsca „z gruntu złe" są ziemne, przepełnione szarościami i drapieżną czerwienią. Tła płynnie przewijają się wraz z ruchem naszego bohatera, czasem kamera wykonuje dyskretne zbliżenie jakiegoś elementu. Lokacje są dość rozległe i ładnie zaprojektowane. Równie pozytywne wrażenia wywołuje wygląd postaci – podobnie baśniowy, bo część z nich to pół-elfy, człeko-lisy i podobne stworzenia. Jedynym zasadniczym zgrzytem w wyglądzie „QFG5" jest fakt, że kamera pokazuje czasem ludzików ze zbyt dużej odległości. Oglądamy wtedy kilkanaście drobnych pikseli, które bardzo chcą udawać, że są animowaną postacią. Ogólnie jednak wykonanie gry jest jej zasadniczym plusem. Wpływa na to również muzyka – przygotowana wielkim nakładem sił i środków, skomponowana i odegrana przez prawdziwą orkiestrę specjalnie dla potrzeb „Dragon Fire" (Sierra nosi się z zamiarem wydania soundtracku z gry na oddzielnej płycie CD). Delikatne dźwięki, które wydobywają się z głośników, mile łechcą nasze uszy. Co najważniejsze, nie przeszkadzają w rozgrywce, stanowią dla niej idealne i stonowane tło.

Jak Się Bawi Bohater?

Oprócz znakomitego wykonania jest jeszcze jeden ważny element (kto wie, czy nie ważniejszy), dla którego warto najnowszą grę Sierry polecić. To wciągająca i atmosfera – coś, czego wiele dzisiejszych superprodukcji gdzieś zagubiło, a co w „QFG5" objawia się w całej okazałości. Widać, że te kilka lat prac włożonych w grę, poszło nie tylko w efekty, ale w ogólne dopieszczenie całości. Widać to chociażby po tekstach i komentarzach, które przy oglądaniu różnych rzeczy wygłasza nasz bohater, a



których jest naprawdę multum. Humor słowny i sytuacyjny jest czasami pierwszej próby, a tropienie gierek składniowych i odniesień do współczesności sprawia wiele frajdy. Podobała mi się również duża doza dowolności, jaką dają graczom autorzy. Tak naprawdę nie ma tu jednego sztywnego scenariusza, jest wiele możliwych ścieżek, kilka podejść do tego samego problemu, wreszcie subquesty, które można, ale nie trzeba wykonywać. Zamiast zostać królem, możemy po prostu poszwendać się po Silmarii „turystycznie", podczas gdy insygnia odbierze ktoś inny. Ważne jest, aby uratować chylące się ku upadkowi królestwo, a w jaki sposób to osiągniemy – pozostawiono to już w dużej mierze w naszej gestii.

Ostatnia część sagi „Quest For Glory" sprawi wielu graczom dużo radości. A już fanom gier Sierry z całą pewnością. Oprócz znakomitej oprawy, ogólnego dopieszczenia i przyjazności użytkownikom, gra gwarantuje przeżycie baśniowej przygody. I mimo, że nie jest ani jakimś specjalnym asem wśród gier „adventure", ani też żadnym wyróżniającym się RPG, potrafi skutecznie wciągnąć. Miło mi, że Sierra rozstaje się z jedną ze swych najlepszych serii w iście królewskim stylu. **Piotres**

Grafika 85% Grywalność 86%
Oryginalność 85% Dźwięk 85%

Warto kupić tę grę, aby cieszyć się klimatem i wykonaniem, po raz piąty (i ostatni podobno) zostać bohaterem.

WERDYKT 86%

Lands Of Lore 3


Efekt działania czarów od strony wizualnej jest wprost powalający!



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Westwood Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 24MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Długo oczekiwana, niczym płyta papieża, „Lands of Lore 3" w końcu pojawiła się. Znowu trzeba będzie rozstrzygnąć kwestię czy Westwood jest lepszym producentem strategii, czy też gier role-playing...

Poprzednie części tej jednej z najgłośniejszych serii były raczej kontrowersyjnymi produktami – miała ona tyle samo zwolenników, co przeciwników. Jednak w prasie fachowej panowała raczej zgoda co do tego, że gry pojawiające się pod szyldem „Lands of Lore" do rewolucyjnych nie należą. Drugą część zmieszano z błotem głównie za jej wizualizację – tę wadę panowie z Westwood postanowili naprawić w najnowszym wcieleniu „LoL" obarczonym numerkiem 3.

Kraina W Ogniu

Tym razem wątek fabularny wplata naszego bohatera w jeszcze gorszą historię niż np. pobyt około godz. 23.00 na dworcu Warszawa Śródmieście. Wygląda ona następująco. Po upadku Beliala (straszliwie złej istoty) w Krainach zapanował pokój – baranki skakały po łączkach, chłopcy gonili dziewczęta noszące na swych główkach kwieciste wianuszki, łobuzy same wchodziły do więzienia, a konie rycerzy nie zanieczyszczały już środowiska. Niestety, taki stan nigdy nie trwa zbyt długo. Pod nieobecność dobrodusznego, ale niezwykle silnego Draracle'a sprawy potoczyły się w całkowicie złym kierunku. W całych Krainach, w zupełnie przypadkowych miejscach zaczęły pojawiać się portale, przez które przedostawały się groźne dla otoczenia istoty. Jak groźne, o tym mógł przekonać się nasz bohater. Pewnego razu siedząc sobie z ojcem (jedynym prawowitym spadkobiercą tronu w Gladstone) oraz bratem, w nocy przy piwku i ognisku, został napadnięty przez grupę żądnych krwi bestii. Naszemu bohaterowi o wdzięcznym imieniu Copper udaje się przeżyć, niestety



zostaje pozbawiony... duszy! Staje się czymś w rodzaju zombie. Od tego momentu będzie miał w życiu tylko dwa cele: odzyskać swą duszę i rozprawić się z panoszącym się złem. Oczywiście jego losami będziesz mógł pokierować Ty!

Tak wygląda fabuła, a jak jest w praktyce? Spieszę z odpowiedzią: od czasów „LoL 2" nie zmieniło się zbyt wiele. „Lands of Lore 3" jest raczej prostą grą RPG. Oczywiście rozbudowano jej świat i dodano trochę za-













gadek, ale do ekstraklasy na pewno nie należy. Nie ma tu takiej rozległości i komplikacji jak np. w „Baldur's Gate" czy chociażby w brzydkiej, ale rewelacyjnej merytorycznie „Might & Magic 6", chociaż oczywiście natkniemy się na takie klasyczne sprawy jak gildie, NPC-owie (jest ich tu ponad 60) lub ukryte głęboko w lesie domki. Z tego powodu „LoL3" to „erpeg", który przeznaczony jest raczej dla neofitów, a nie mistrzów gatunku. Wbrew temu co zapowiadano z takim hukiem, gra nie powala swoją rozległością...

Kolor Magii

„Hej!" ktoś mógłby powiedzieć – „Józek, coś mi tu za bardzo dramatyzujesz. A jak jest z bronią i czarami?" Na szczęście znacznie lepiej! Broń podzielona jest na 8 rodzajów: siekiery, miecze, sztylety, maczugi, łuki, kusze, pały oraz zabawki miotane. W skład każdego rodzaju wchodzi po kilka typów narzędzi mordu, co daje nam w sumie ponad 50 różnych „mordulców". Ten element wyważono w sam raz: broni nie jest za dużo, a jednocześnie na jej braki nie można narzekać. Najlepsze jest jednak to, że każda broń jest wyraźnie odmienna od innych, co widać, gdy dojdzie do jej użycia. Oczywiście panowie z Westwood nie zapomnieli dać nam kupy zbroi, amuletów, tarcz i innych gadżetów ochronnych. Do tego mamy ok. 50 przedmiotów, które mogą być używane w przeróżny sposób (słoje na mikstury, klucze itp.), tak więc nie ma mowy o tym, że w pewnym momencie zaczniemy narzekać na niedostatek wyposażenia. Jednak najmocniejszą stroną „Lands of Lore 3" jest magia. Do dyspozycji gracza oddano 65 czarów oraz 24 alchemiczne przedmioty, dzięki którym możemy uzyskać przeróżne ciekawe dopałki. Zaklęcia podzielono na kilkanaście grup, z których każda może mieć do 5 poziomów wtajemniczenia. Ten element gry jest naprawdę niesamowity. Przyznam szczerze, że zrobił na mnie wrażenie nie tylko ze względu na swój potencjał, ale również i wizualizację – efekt działania czarów w „Lands of Lore 3" jest jednym z najpiękniejszych jakie dane mi było oglądać w grach RPG. Niesamowita feeria kolorów, migotania i błyski ekranu powodują, że człowiek czuje się tak, jakby patrzył na jakieś nieziemskie, mistyczne zjawisko. Wspaniała sprawa!

Jeśli jesteśmy przy bebechach gry, to warto wspomnieć o dwóch innych bardzo dobrych elementach. Pierwszym z nich jest interface. Panom z Westwood należy się pochwała za jego wykonanie – rozplanowano go bardzo starannie, a ponadto dano możliwość przypisania poszczególnym opcjom skrótów klawiszowych. W efekcie interface stał się bardzo przejrzysty, dzięki czemu w ogóle nie zaprząta uwagi gracza. Drugą bardzo dobrą rzeczą jest rewelacyjny automapping z możliwością pisania własnych adnotacji na mapie w dowolnym jej punkcie. Bardzo prosty, ale jakże rewelacyjny pomysł!

Blask Fantastyczny?

Wspominałem już, że drugą część „Lands of Lore" skopano za marną grafikę. Niestety, „trójka" ma dokładnie ten sam problem. O grafice bez wspomagania akceleratora szkoda gadać i przejdę od razu do wersji akcelerowanej. No cóż, kiepścizna moi mili! Co prawda widać dużą liczbę kolorów i fajny aliasing, ale wszystko jest tak płaskie i kanciaste, że czasami przypomina wycinanki łowickie. Najgorsze jest jednak to, że gdy zbliżymy się do postaci (ponoć robionych techniką motion-capture, ale głowy bym nie dał za to sobie uciąć...), ich krawędzie zaczynają podlegać procesowi... pikselozy! Czyżby dwuwymiarowe sprite'y (BTW: grafika „haczy" się na PII233 z Voodoo 1, prawdopodobnie ze względu na ciągłe bobrowanie po twardzielu)?! Niestety, wszystko na to wskazuje! Jeśli chodzi o grafikę, warte podziwiania są jedynie efekty działania czarów oraz filmiki, które wyglądają naprawdę pysznie! A poza tym – cóż, zdecydowanie przydałby się tu engine „Unreala"...

Na szczęście tak tragicznie nie jest z dźwiękami i muzyką. Tutaj nie ma się czego czepiać – muzyczka zmienia się dynamicznie podkreślając klimat akcji, a dźwięki pięknie uzupełniają tło wydarzeń. Za ten element gościom z Westwood należy się duży buziaczek.



Szranki i Konkury



Lands of Lore 2 Tak naprawdę przeciętny rolplej. Większość zaimplementowanych tu rozwiązań nie wybiegała w przyszłość. Największym mankamentem tej gry była niewątpliwie mierna grafika – przekombinowano z tłami i nie dopilnowano wyglądu postaci. A jak jest z tym w następcy „Landsów"?



Lands of Lore 3 Niestety, również nie najlepiej. Grafika jest teraz co prawda akcelerowana, ale za to niemiłosiernie kanciasta. Nie ma tu również interesujących od strony merytorycznej rozwiązań. Tak jak wcześniej jedynym elementem godnym podziwu są filmiki... Próba podbicia rynku gier RPG znowu nie wyszła gościom z Westwood.

Sprawa Najważniejsza

No to w końcu co jest grane? „Lands of Lore 3" jest wart kupienia czy nie? Ano jest! Mimo wymienionych wcześniej wad większość elementów, które przesądzają o tym czy rolplej jest dobry, czy też nie w „LoL 3" wykonano bardzo dobrze. Problem jedynie w tym, że zapowiedzi były klasyczną hiperbolą literacką (co widać oczywiście dopiero teraz, z perspektywy czasu), tak więc oczekiwania graczy były bardzo duże. Okazało się, że „Lands of Lore 3" jest po prostu poprawioną wersją „dwójeczki", która rewelacją raczej nie była – nie ma tu rewolucji, choć widać postęp na kilku płaszczyznach. „LoL3" nie przytłacza rozmachem i wykonaniem. Jest to po prostu dobra gra role-playing, którą można umieścić na półce obok np. „Return to Krondor". Cóż, Westwood nadal pozostaje lepszym producentem strategii niż role-playów... ***Suicide***

Grafika 75% Grywalność 80%
Oryginalność 50% Dźwięk 82%

Dobry produkt, choć wyraźnie brakuje mu rozmachu i nowoczesnej grafiki.

WERDYKT 76%







Rogue Squadron

INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	289.00
Dystrybucja:	Lucas Toys
Platforma:	N64, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

„Starwars" kopie nam zad po raz drugi. Fajnie, że rozdaje kopniaki w wysokiej rozdziałce i z wprost boską grywalnością. Całego smaku dodaje fakt, że już wkrótce w USA premiera Episode 1 „Gwiezdnych Wojen".

Zapewne pamiętacie jeszcze „Shadow Of The Empire", a w nim wspaniały pierwszy i ostatni poziom. Walki w powietrzu były tym, za co kochaliśmy „Shadowa". Programiści widząc że podobne zdanie ma większość grających, postanowili stworzyć grę na podstawie tych niezapomnianych poziomów. Co postanowili - tak uczynili. W odróżnieniu od bezpośredniego konkurenta „Lylat Warsa", „Rogue Squadron" jest klimatyczny i nie zabawowy, misje są poważne i czasami trudne. Wprawdzie „Lylat Wars" jest produktem bardziej zaawansowanym technicznie, bardziej urozmaiconym to jednak w porównaniu z klimatem „gwiezdnych" po prostu wymięka. Jak bowiem można porównać żółwiki, tuptusie, liski i inny drób



niejadalny do postaci z „Gwiezdnych"? Tak czy inaczej „Lylat Wars" był z góry skazany na klęskę, choć w trybie na czterech graczy to on ciągle rządzi. No właśnie dotarłem wreszcie do podstawowego minusa giery, brak możliwości gry w zespole. Nintendo 64 po to jest wyposażona w cztery miejsca na joypady, aby można było z nich korzystać, niestety programiści tu się nie spisali, a szkoda. Wyobraźmy sobie lot z kumplem i wymiatanie fighterów Imperium, co to byłaby za rozkosz! A tak, samotnie przemierzamy gierę. Niestety, gra jest troszeczkę za krótka, 16 poziomów to trochę mało, zwłaszcza że nie są nazbyt trudne i prawdziwy maniak strzelanin wymiecie wszystko równo już po kilku godzinach. Nie będę wspo-







minał o obsłudze ram packa i ruble packa, bo już prawie każda gra obsługuje te cacka. Jeśli chodzi o ram packa, bo o to najczęściej pytacie, jest on w tej chwili dość ważnym elementem gry, wprawdzie cena jego odstrasza nawet największych finansowych tuzów, to jednak skoro stać Cię na byczy TV i giery, to powinno Cię stać i na niego. Od strony graficznej gra wygląda znacznie lepiej z ram packiem i to nie budzi wątpliwości, choć używanie go na na małych 14 calowych telewizorkach jest niedorzeczne. W „Rogue Squdron" mamy do czynienia z trzema typami misji, pierwsze z nich polegają na odnalezieniu wroga i wysłaniu go w przestrzeń, następny pakiecik to misje według mnie najtrudniejsze, związane z ochroną konwojów, pojazdów Rebelii, trzeci rodzaj to patrol i tu wiadomo... wszystko może się zdarzyć. Brawa



należą się grafikom oraz programistom za oddanie pełnej szczegółowości sprzętu obu walczących stron, dokładność wykonania pojazdów, obiektów, gigantycznych robotów, miast, krążowników wprost wgniata. Patrząc na te cacka mam wrażenie, że niewiele już brakuje do osiągnięcia jakości filmowej. Denerwuje trochę mgła, szkoda, czasami bowiem po prostu gubimy się w terenie i radar nie wystarcza, a czas nieubłaganie płynie. Szybko tykający czas misji jest trochę wkurzający, ale zarazem mobilizujący. Na oddzielną pochwałę zasługuje muzyka, po prostu kozak jakich mało, na dobrym sprzęcie sączy się niemiłosiernie klimatycznie i momentami aż zrywa kask. Obsługa joypada jest wzorcowa, płynność grafiki również zasługuje na pochwałę, nie obserwowałem jakiś wyraźnych odchyleń od normy. Słowem bardzo dobry i co najważniejsze niesamowicie grywalny tytuł, szkoda tylko że taki krótki. Powoli będę kończył, bo idę grać. Podsumowując, doskonały produkt z kilkoma małymi wadami, jednak całość oceniam nadzwyczaj pozytywnie.

Gruby

Grafika 80% Grywalność 89%
Oryginalność 79% Dźwięk 95%

Kolejny doskonały produkt z LucasArts, tak trzymać.

WERDYKT 89%

Silicon Valley

Take2 & DMA znana z „GTA" kosi konkurencję wprost niesamowitymi pomysłami.



INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Take2/DMA
Data wydania:	Już jest
Cena:	289.00
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

W dobie „Turoka 2" i „Zeldy 64" pominąłem recenzję „Silicon Valley". Teraz naprawiam ten błąd i przepraszam wszystkich za tę gafę. Obiecuje również, że kiedy jakiś tytuł wyjdzie w natłoku innych i zabraknie dla niego miejsca powrócę do niego z siłą wodospadu, aż się trochę poluźni. To tyle spraw administracyjnych. Tak przy okazji, już niedługo sypnę Wam garść stron internetowych z N64 w roli głównej. Nie będziecie już musieli kupować innych gazet oprócz „Gier", żeby przeczytać takie newsy, że aż kopara opadnie do podłogi i potoczy się po trotuarze. Nie zapomnijcie też przesłać do mnie jakiegoś listu z oszczerstwami i luźnymi dywagacjami o mojej tuszy: gruby@union.org.pl.

Jak to w przyrodzie bywa, jedni są ciągle tacy sami, inni tłuką szajs, a inni robią coś takiego jak „Silicon Valley". Spółka Take2 & DMA winna jest pełnego zamieszania na rynku, jako jedyni postanowili robić gry nietuzinkowe, zupełnie inne od reszty. Swoją drogą DMA pamiętam jeszcze z czasów Amigi, kiedy to wypuścili shootera „Walker", co to był za hicior... Jak widzicie DMA to firma, która zasługuje na miano nowatorskiej, oprócz tego wraz z Take2 wypuścili, o ile mnie pamięć nie myli - „GTA" oraz „Body Harvest". Dobra, dość tej historii, swoją drogą ilu z Was posiada „Body Harvest"? No właśnie, daliście bobu jak trzeba, taki tytuł, a ślimaczy się na liście hiciorów za jakimś plumpkającym misiem dla grzecznych dzieci, co jest? Ta mowa jest oczywiście do dorosłych posiadaczy konsoli, reszta do „Maria", no i może do „Silicona". Tak przy okazji wiadomo już, że duża sieć wypożyczalni wideo i nie tylko rusza w Polsce z wypożyczaniem kartów na N64. Wreszcie coś się ruszy w tym względzie i nie będziecie skazani na bajońskie ceny, no chyba że korzystacie wyłącznie z wyprzedaży. Wróćmy jednak do „Silicona". Cała historia dzieje się w sumie nie tak dawno, bo bagatelka jakieś 1000 lat do przodu. Wróćmy jednak do początku, rok pański 2001, ludzkość zbudowała gigantyczną stację kosmiczną, która nagle znikła. 1000 lat później wielkie teleskopy wykryły stację gdzieś w kosmosie. Ta wielka stacja pruje z zawrotną prędkością w stronę Ziemi, co to oznacza, każdy się domyśla. Na ratunek Ziemi wyruszyło kolejno 5 ekip komandosów, każda z ekip zaginęła. Kolejna ekipa jest już pod Twoja komendą, robot Evo oraz Dan Danger, świry, które za pieniądze zrobią wszystko, no prawie wszystko. Nikt nie wie, co dzieje się na starej, ale żyjącej własnym życiem stacji. Wiadomo jednak, że na tej sztucznej planetoidzie rozkwitło życie. No właśnie, kto by się domyślił, że pozostawione na stacji roboty same zaczną się rozmnażać, no powiedzmy ewoluować. Jakie jeszcze tajemnice kryje stacja dowiecie się już sami. Teraz słów kilka o grze. Próbowałem policzyć wszystkie postacie w grze, ale po pierwszej dziesiątce przestałem liczyć. Możesz się spodziewać, że na swej drodze spotkasz wszystkie przekomiczne stworzenia: mysz na wrotkach, pies z pociskami, hiena na kółkach, metalowy hipcio – to tylko kilka przykładów. Tak przy okazji, kierując specjalnym chipem możesz wskoczyć w dowolnego zwierzaczka i trochę sobie poszaleć. Wychodząc jednak z danego zwierzaka musisz wiedzieć, że chip - kluczyk może po pewnym czasie wykitować z braku dawcy (a fe, ale to brzmi, co?). 30 poziomów sprawia, że spędzisz przy tej gierce bardzo dużo czasu. I to chyba tyle. No, nie zupełnie, całkowicie wymiękłem, kiedy miałem elektroniczne owce zapędzić metalowym psem do zagrody, mało tego, pierdząca mysz na wrotkach - proszę bardzo. Dla mnie czad. Brawa dla całego zespołu programistów, genialna grafika, dobra muzyka i wspaniały, nowatorski pomysł. Oto właśnie w tym wszystkim chodzi.

Gruby









Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 96% Dźwięk 80%

Wspaniałe dzieło, wyłącznie na N64, warto rzucić groszem. „Silicon Valley" - It's a Silly Place!

WERDYKT **92%**

Jest najpopularniejszym i najbardziej lubianym autorem komicznych książek fantasy. Discworld dał początek 25 bestsellerom książkowym oraz dwóm - trzecia w przygotowaniu - grom. Nasz człowiek rozmawia z nim na temat związków Discworlda z dyskami CD-ROM.

TERRY PRATCHETT

Rozmawiał: Kieron Gillen

Słyszałem, że od dawna jesteś fanem gier wideo, zaczynając od 8-bitowców i izometrycznych przygodówek. Która gra jest dla Ciebie grą wszech czasów?
Grą, która niewątpliwie wywarła na mnie największe wrażenie, był pierwszy „Wing Commander". Kiedy teraz patrzy się na niego, wygląda cokolwiek płasko, ale w tamtych czasach prezentował się świetnie. W ciągu tych lat znacznie go poprawili. Przeszedłem wszystko - tajne misje, specjalne misje, „Wing Commandera" II i IV, a także „Privateera" 1 i 2.

Jest dużo gier podobnych do „Wing Commandera". Czy nie miałeś kiedyś ochoty pograć w którąś z nich, jak na przykład „X-Wing"?
Problem z grami opartymi na Star Wars polega na tym, że miejscami są zbyt realistyczne. Przez większość czasu trzeba walczyć z maleńkimi punkcikami, które przelatują (tutaj Terry wykonuje gwałtowny ruch) Zoing! Powiedzmy sobie szczerze, ideą „Wing Commandera" były kosmiczne pojedynki bez grawitacji i bez oglądania się na to, jaki naprawdę przebieg mają walki w kosmosie, włączając w to możliwość wlatywania do wnętrza wielkich statków i ostrzeliwania ich od środka...

W co grałeś ostatnio?
Skończyłem „Tomb Raidera 3", potem wróciłem do „Tomb Raidera 2" i też go przeszedłem, żeby przypomnieć sobie jak to było. Lubię gry, gdzie można eksplorować świat... i zabijać różne rzeczy. Przedtem skończyłem „Unreala". Prawdę mówiąc, to muszę zachowywać ostrożność, gdyż czasami zbytnio wciągam się w gry. I poświęcam na nie czas, który mógłbym być może poświęcić na coś innego. Jeżeli nie zachowam ostrożności, to tracę popołudnie tylko po to, żeby dotrzeć do końca lewelu. Potem chcę dojść do końca gry. A potem chcę skończyć jeszcze jedną grę.

Zastanawiające jest to, że nie wymieniasz żadnych przygodówek. Czy potrafisz sobie wyobrazić, że „Discworld" mógłby być inną grą niż przygodówką?
No cóż, nie może to być strzelanka, gdyż taki numer by nie przeszedł! Może coś bliższego „Tomb Raiderowi"... ale najwięcej radości w „Discworldzie" dostarczają dialogi. Nie jestem pewien, czy możliwe jest połączenie trójwymiarowości „Tomb Raidera" z grą opierającą się na dialogach, a tak to musiałoby wyglądać. W „Discworld Noir" jest kupa dialogów. Po prostu całe masy. Dialogi stanowią najważniejsze elementy wszystkich „Discworldów". Wydaje mi się, że podstawowym ograniczeniem przy tworzeniu gier jest to, jak wiele firmy skłonne są zainwestować w produkcję i ile czasu gracze mogą jej poświęcić. Przejście „Tomb Raidera 3" zajęło mi 47 godzin... a i tak nie znalazłem wszystkich sekretów. Jeszcze trochę i może się okazać, że to już nie jest gra, ale męka.

Więc jak wyobrażasz sobie kierunki rozwoju gier? Którą drogą powinny podążyć? Jaka, Twoim zdaniem, jest przyszłość gier?
Prostą odpowiedzią byłoby stwierdzenie multi-player. Rzecz w tym, że nawet jeśli krajobraz składa się wyłącznie z geometrycznych kształtów, to tryb multi-player dostarcza dużo zabawy, gdyż nasi przeciwnicy są co najmniej tak samo inteligentni jak my. I w takiej grze nie ma żadnych ograniczeń. Trochę to smutne, kiedy pomyśli się o 11 grubasach tworzących wirtualną drużynę piłkarską.

„Discworld Noir" wyraźnie różni się od poprzednich gier. Poprzednie tytuły były ściśle związane z książkami. „Noir" tworzy coś związanego z Twoją pracą, ale jednocześnie żyje swoim życiem...
Gwarantuję każdemu, kto dosyć uważnie czytał moje książki, że napotka pewne sytuacje i zawoła, „Hej! To wydarzyło się w...". Ale tym razem będą to nieco inne sytuacje. Jest to gra osadzona w realiach świata „Discworlda" i przestrzega zasad tego świata, a niektóre wydarzenia będą wydawały się znajome. Ale wiele innych rzeczy będzie znajomych dla każdego, kto kie-

Co Z Nową Książką?

Będzie to „The Fifth Elephant" (Piąty słoń) i ukaże się w listopadzie.. Występuje w niej Vimes ze Straży Miejskiej, ale większość akcji rozgrywa się w Uberwaldzie, gdzie roi się od wilkołaków, krasnoludów i wampirów. Nie jest to w zasadzie książka z cyklu Ankh-Morpork (Miasto, gdzie osadzona jest fabuła większości książek o Straży Miejskiej). Jeżeli nic się nie zmieni do czasu publikacji, powinna w niej pojawić się również Discworldowy ekwiwalent Internetu.



Gry Discworlda

Graficzne przygodówki. Oto ich .... grafika.





W pierwszej grze popularne było plucie żabami.





Patrzcie jaki wielki.







„Discworld Noir" zdaje się być znacznie mroczniejszy niż poprzednicy. Bardziej „Men at Arms" niż „Colour of Magic".

„Najwięcej radości w „Discworldzie" dostarczają dialogi... W „Discworld Noir" jest kupa dialogów. Po prostu całe masy. Dialogi stanowią najważniejsze elementy wszystkich Discworldów."

dykolwiek oglądał „czarny kryminał". A praktycznie każdy miał z nim do czynienia, często nie zdając sobie z tego sprawy. „Łowca robotów" to hołd dla czarnego kryminału. Podobnie „Siedem", które w zasadzie było współczesnym czarnym kryminałem. Każdy słyszał o Humphreyu Bogarcie, nawet jeżeli nie oglądał „Sokoła maltańskiego". Każdy wie, jak układają się dialogi i jak wyglądają kobiety. Wiadomo też, że głównym bohaterem jest prywatny detektyw, który wcale nie jest dobrym facetem, a jedynie mniej złym facetem. Przeważnie też jest głównym podejrzanym policji... takie oto zasady obowiązują w tym gatunku. Bohater miota się między bandziorami i policją, każdy zdradza każdego i nie można nikomu zaufać. Każdy ma swój własny cel. W grze udało nam się połączyć zasady „Discworlda" z zasadami czarnego kryminału.

Jak układa ci się współpraca z Perfect? Jak się dogadujecie? Czy mieszasz się do wszystkiego, czy tylko pełnisz rolę producenta wykonawczego?
W pewnym sensie mniej angażuję się niż niegdyś, gdyż teraz nie ma takiej potrzeby. Przy pierwszej grze zaangażowałem się bardzo głęboko. Na liście płac znalazłem się chyba pod pozycją „Poganianie zespołu - Terry Pratchett". Za drugim razem nieco mniej się mieszałem, gdyż znałem już ludzi i wiedziałem że pierwsza gra odniosła sukces. Poza tym pracując z Erikiem Idle wiadomo, że niektórych rzeczy na pewno się nie przewalczy, gdyż Eric Idle i tak zrobi wszystko po swojemu. Wychodzę z założenia, że jeżeli pracuje się z obdarzonymi wyobraźnią ludźmi, którzy dowiedli już, że potrafią stworzyć coś ciekawego, to wcale im nie pomożesz zaglądając ciągle przez ramię. Dokonałem zmian na każdej stronie scenariusza, ale większość z tego było zwyczajną edycją. Niektóre z tych zmian miały jeszcze bardziej przybliżyć grę do realiów „Discworlda". W innych dodałem dodatkowe gagi lub zmieniłem rytm dialogów. Jednak przeważnie autorzy wiedzieli co robią i nie musiałem się wtrącać. Tak naprawdę to w zasadzie nigdy się nie wtrącam, chyba że jestem pewny swego i wtedy mówię: „Nie, to nie może tak być, ponieważ..."

Czy nie kusiła Cię perspektywa większego zaangażowania się w tworzenie gier? Na przykład poprzez napisanie całego scenariusza lub zaprojektowanie pełnej struktury gry od samego początku? Czy byłbyś coś takiego w stanie zrobić?
Niewiele brakowało przy pierwszym „Discworldzie". Dużo głębiej ingerowałem w scenariusz. Jednak nie jestem pewien, czy mógłbym od zera napisać scenariusz gry. Gdyby ktoś przedstawił mi dokładny rozkład tego jak gra ma przebiegać (w powietrzu kreśli mapę), tutaj jest to, a tutaj coś innego, to może dałbym radę. Ale ja działam w pewnych ramach czasowych. Załóżmy, że mam sześć miesięcy. Jeżeli napiszę powieść, która przy odrobinie szczęścia będzie w porządku, gdyż potrafię pisać powieści, dostarczę X ludziom sporo zabawy. Przyniesie mi to też X pieniędzy. A może poświęcić ten czas na naukę pisania kiepskich sztuk radiowych? Na razie nie pociąga mnie ta perspektywa.

Random Goss? Czemu nie

- **Przed wejściem w świat gier na PC był posiadaczem Amstrada i dał się poznać jako miłośnik izometrycznych przygodówek „Head-Over-Heels" i „Batman". Naprawdę świetne gry.**
- **Pierwszym opowiadaniem jakie kiedykolwiek napisał była praca szkolna zatytułowana „The Hades Assignement" (Misja w Hadesie). Po opublikowaniu w szkolnej gazetce, dyrektor szkoły ogłosił, że nie podoba mu się wydźwięk moralny. Po raz pierwszy w historii, cały nakład gazetki został sprzedany.**
- **Lubi bananowe daiquiri. Zawsze możecie mu je postawić.**
- **Ze wszystkich książek najbardziej lubi Carpe Jugulum i Small Gods (ta ostatnia jest też naszą ulubioną książką. Hurra!)**
- **Sprzedał tak wiele książek, że jest bogatszy niż wszyscy pracownicy naszej redakcji razem wzięci. Nie licząc oczywiście Naczelnego.**

Jako autor jesteś zawodowym opowiadaczem. Jak postrzegasz fabułę i przebieg akcji w grach? Jak istotne, Twoim zdaniem, są w grach te elementy?
Nie sądzę, bym postrzegał je w kategoriach narracji, nawet jeżeli gra powinna ją mieć. Generalnie jednak nie oczekujemy jakiejś narracji w „Duke Nukem". Wejdź. Wyjdź. Zastrzel wszystkich. Dojdź do końca lewelu. Zabij wielkiego bossa. Sytuacja jest inna, kiedy gra sama z siebie ma wątek narracyjny. Podobały mi się gry z serii „Wing Commander", gdyż wszystko co robiłem miało skutki w przyszłości. Grałeś kiedykolwiek w pierwszego „Wing Commandera"?

Tak
Musisz więc pamiętać. Kiedy ja w niego grałem, był świeżuteńką produkcją i nie miałem zbyt dużo doświadczenia. Latam z Paladinem. Jest stary. Ma duże szanse zginąć, gdyż nie jest najlepszym pilotem, a jego zadaniem jest jedynie osłanianie mnie. Wracam z pomyślnie zakończonej misji, ale Paladin ginie. Dowódca mówi: „Wielka strata. Za kilka miesięcy miał odejść na emeryturę." I wtedy myślę sobie „Cholera!". Jeszcze raz wczytuję grę... Oto prawdziwa narracja. Popatrz też na Maniaca. Każdy, kto świadomie lata w towarzystwie Maniaca, powinien oddalić się od lotniskowca i rozwalić go. Albo pozwolić mu zestrzelić kilku przeciwników i kiedy zostanie już tylko jeden wrogi statek, zabić go zanim on w swoim zapamiętaniu nie zestrzeli Ciebie, aby tylko załatwić przeciwnika. Lubię „Wing Commandery", gdyż jest w nich narracja. Szczególnie podobała mi się „The Price of Freedom". Decyzje podejmowane w czasie gry zmieniały przebieg finałowych wydarzeń. Miało się wrażenie uczestniczenia w rozwoju wydarzeń.

A co sądzisz o narracji we wcześniej wspomnianych grach? Jak porównałbyś dwa ostatnie „Tomb Raidery" lub „Unreala"?
Może to wydać się dziwne, ale moim zdaniem „Tomb Raider 2" miał lepszą narrację niż „Tomb Raider 3", który sprawiał wrażenie poszatkowanego. Sądzę, że fabuła w tego typu grach jest bardzo ważna. Kiedy już przejdzie się przez pierwszy etap polegający na strzelaniu do wszystkiego co się rusza, co dostarcza oczywiście wiele przyjemności, powinna pojawić się wiążąca wszystko fabuła. Dlatego nie podobał mi się „Unreal". Odniosłem wrażenie, że była tam jakaś narracja, ale ciężko było się zorientować, o co naprawdę tu chodzi, poza tym, że trzeba było łazić w różne miejsca i strzelać do różnych typów złych facetów. Należymy do gatunku homo narans - człowieka opowiadacza. Wymyślamy historie. Przez całe nasze życie odbieramy wszystko w kategoriach historii, co znajduje swoje odzwierciedlenie również w grach. Dobrze jest znaleźć dobrą historię wplecioną w strukturę gry. Pamiętam jak wkurzyło mnie, chyba w „Wing Commanderze II", kiedy miałem na celowniku Prince'a. On katapultuje się. Można by go ustrzelić, a nawet powinno się. Jednak facet wciąga go do wnętrza i bierze do niewoli. Nie mogłem się z tym pogodzić. W takim momencie to ja powinienem zadecydować, zastrzelić go czy też nie. Każdy trzeźwo myślący gracz pomyśli sobie tak: „Hmmmm... Hollywood. Zastrzelenie go nie wpłynie najlepiej na mój wizerunek.". Możliwość okazania litości i oszczędzenie mu życia byłoby o wiele bardziej interesujące. W „The Price Of Freedom" zdajesz sobie sprawę z konieczności podejmowania decyzji. Jeżeli podejmujesz wspaniałomyślne i honorowe decyzje, jak na przykład „Nie zabiję tych milionów cywili", stajesz się dobrym facetem, chociaż tak naprawdę to korci Cię, żeby ich rozwalić. Podejmujesz więc hollywoodzkie decyzje. Decyzje samurajskie. I dobrze. W ten sposób analizujesz przebieg wydarzeń i podążasz za fabułą. Tak właśnie należy grać. Usiłujesz dostać się do wnętrza umysłu faceta, który tę grę napisał. ■

O NAJMŁODSZYM DZIECKU INTELA SŁÓW KILKA... ODMŁODZONY MMX!

HARDWARE

Witam w zreformowanym dziale Hardware! Dziś czekają na Was nowinki ze sprzętowego świata. Bardzo jesteśmy ciekawi Waszej opinii o nowej formie, czekamy na listy od Was.

ze świata

• Znany wytwórca dysków twardych, firma Seagate, właśnie pobiła rekord upchnięcia największej liczby danych na calu kwadratowym. Dość powiedzieć, że wyprodukowany w tej technologii dysk 3,5 cala zaszokowałby nas swoją wielkością - 100 GB. Ale twardziel...

• Samsung także nie spoczywa na laurach i zakończył operacje projektowana nowych układów pamięci parujących z taktowaniem 128 MHz. Mają być dostępne w handlu już pod koniec tego roku. Żegnaj DIMM-ie?

• Już wiadomo że euforia szybkości, jaką wywołał Intel swoim PIII, z całą pewnością nie opadnie. Pod koniec roku mamy mieć możliwość zakupienia „trójek" z zegarem 600 i 800 MHz.

• Firma IBM pracuje z Nikonem nad opracowaniem technologii pozwalającej na tworzenie układów w technologii 0,1 mikrona. Dla przypomnienia - PIII to procek stworzony w technologii 0,25 mikrona.

• Ledwo co Microsoft zdołał wreszcie wykaraskać się z kłopotów dotyczących nie najlepiej działającej wersji DirectX (6.1), a już wiemy, że chłopaki przemyśliwają nad wersją 7.0. Ponoć mamy ją zobaczyć wraz z Win2000.

• No i znowu Wingroza... jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem PIII (gratulujemy zasobnego portfela) to nie powinieneś się przejmować faktem, że Twoja wersja Win95/98 nie rozpoznaje go właściwie i melduje o obecności PII. Ponoć to „normalne"... Patch w drodze.

• IBM zamierza wreszcie zająć się Linuksem. Już wiemy o jego serwisowej instalacji w serwerach RS/6000. Czyżby miało powstać alternatywne dla Windozy środowisko?

Trzecie Wejście

Tak się przezabawnie złożyło, że oto w bardzo krótkim okresie czasu na rynek oprogramowania i hardware'u wpłynęły rozwiązania, których znaczenie dla naszej, giercowniczej branży będzie bardzo istotne. Zerknijmy więc na owe cudeńka, które zachwycić nas ma swoimi możliwościami i nie zapominajmy, że oto już teraz stoimy przed decyzją o zainwestowaniu ciężko zarobionej kasy.

Pierwszą z nowości jest oczywiście najnowsze dziecko firmy Intel - procesor PIII. Klasa procesorów Pentium liczy już sobie kilka ładnych latek i tylko zasilanie nowymi rozwiązaniami spowodowało, że Intel wciąż przoduje na rynku procesorów. „Jeszcze dziś pamiętam jak udało mi się zakupić pierwsze P166 (uch, z MMX-em) i jakie to było szaleństwo, któremu z oniemiałymi twarzami przypatrywali się kumple - posiadacze „czterysetek". Cena procka oscylowała wówczas około 500 zł". PIII to zupełnie nowy standard. Udało się co prawda zrozpaczonym klientom przekonać firmę by nie próbowała tworzyć nowej „podstawki" pod procesor i została przy „starym" Slot1. To było naprawdę wielkie osiągnięcie, które zaoszczędziło ładnych parę złotych ewentualnym nabywcom nowej konstrukcji. Pierwszy procesor noszący dumne PIII na pudełku pracował z częstotliwością 450 MHz, a jego przyspieszenie w stosunku do procka PII z takim samym zegarem wynosiło 93%! Warte podkreślenia jest jednakże to, że nie ma oprogramowania zdolnego wykorzystywać najnowsze rozwiązania techniczne osiągnięcia procesora. Zaiste jednak byłaby to wielkość imponująca i dopiero informacje o tym, iż jest to PODSTAWOWY model PIII obudziły w nas przeświadczenie, że to dopiero początek. Intel dumnie reklamuje swój produkt jako rzecz niezbędną przy pracy w nowym, zupełnie przebudowanym modelu przesyłania informacji Siecią. Wyobraźcie sobie, że musicie przekazać dane dotyczące wielkiej animacji netem. Setki megabajtów czekają na szybki transfer, przy którym polskie złącza z pewnością dostaną śmiertelnej zadyszki. Intel w swoim procesorze zaimplementował jednostkę SIMD, która jest odpowiedzialna za operowanie na tzw. „czterech pakietach" naraz. O co idzie? Ano o to, że w zaistniałym przypadku przez Sieć popłynie ilość danych opisująca całą animację techniką NURBS, przez co zamiast gigantycznych wielkości grafiki prześlemy tylko... kilkadziesiąt komend do jednostki znajdującej się w innym PIII - potęga wzorów matematycznych ujawnia się z całą siłą! Oczywiście nie zapomniano o tak dawno już promowanym standardzie MMX (choć chyba z niezbyt wielkim efektem - ze starego P166 „na gorąco" jako przykład, tylko „Armored Fist 2" przychodzi mi na myśl). W zasadzie będziemy mieli teraz przed sobą drugie wcielenie tego „dopingu dla 3D" - po prostu rozszerzono liczbę komend o siedemdziesiąt nowych poleceń. Dla tych, którzy lubią ruchome obrazki, mamy informację, że wreszcie będzie można kodować obraz w formacie MPG2 w czasie rzeczywistym, dekodować dźwięk AC3, rozpoznawać mowę etc.! Ale wraz z PIII pojawiły się informację, że nowy układ wyposażono w 96-bitowy numer seryjny, dzięki któremu możemy być pewni dokonywanych przez nas za pomocą Sieci operacji finansowych. To jedna strona medalu - inna to fakt, że całkowicie zniknie pojęcie prywatności i w zasadzie oto mamy nową wersję dowodu osobistego. Co prawda Intel zapewnił, że każdy posiadacz PIII może za pomocą odpowiedniego oprogramowania zablokować dostęp do numeru, ale już podniosły się głosy że owa software'owa blokada bez wiedzy użytkownika przepuszcza dane! Zaczyna mi to wszystko pachnieć Orwellem.



PIII na razie jest jednak urządzeniem, dla którego nie znajdziemy zastosowania. Na stworzenie odpowiednich programów potrzeba czasu i może dopiero wtedy najnowsze Katmai pokaże na co je stać. Bo nas na wydatek rzędu 3000 zł jeszcze stać długo nie będzie. Bo to Polska właśnie... ■

Płyta Główna

Każdy z nas ją posiada, wielu również w niej mieszka. Wielka płyta! Oto odpowiedź na pytanie co łączy postgierkowską terminologię architektoniczną z najnowszym osiągnięciem firmy Abit. **_Jagd52&Suicide_**

INFO	
Producent:	**Abit**
Dystrybucja:	**BIOS, tel. (022) 6684260**
Cena:	**560 zł**

W zasadzie każdy nabywca nowego komputera PC z procesorem PII, mający za sobą lekturę kilku (a czasami nawet większej ilości) artykułów w rodzimej prasie, jest święcie przekonany, że oto właśnie złapał Pana Boga za nogi i tylko odpowiednie „pomajtanie" zworkami uruchomi drzemiące w procku moce. Nie tak łatwo, Panowie. W tym momencie najważniejszą sprawą jest posiadanie odpowiedniego procesora, a zaraz potem dobór właściwej płyty. W tym momencie musimy na chwilkę przystanąć i zadać sobie pytanie - czy naprawdę chcemy spróbować overclockingu, czy też wystarczy nam niezła płyta, która wytrzyma kolejne szaleństwa Intela i tych zwariowanych inżynierów. Na Wasze szczęście mamy dziś odpowiedź na oba dylematy. To najnowsze osiągnięcie panów z bardzo znanej firmy Abit. Markowe produkty cieszą się zasłużoną opinią trwałych i wytrzymałych na działanie nawet największego laika (no, chyba że podniesie on poziom płynów w PC wlewając tam szklankę herbatki). Pamiętajcie o jednym - na procesorze i płcie nie wolno oszczędzać! Chyba że składacie komputer nie lubianemu koledze. A oto garść szczegółów technicznych...

Prezentowana tutaj płyta główna posiada pięć slotów PCI, dwa ISA, slot karty graficznej AGP (x1 lub 2) i trzy miejsca na DIMM-y, mamy także port USB. Jej największą zaletą jest możliwość „podkręcania" zastosowanych tu procesorów. Płyta obsługuje klasyczne PII taktowane częstotliwościami od 233 do 450 MHz oraz procesory klasy Celeron (od 266 do 333 MHz), które idealnie nadają się do eksperymentowania z podbijaniem taktowania. W zasadzie ewentualnym „amatorom wrażeń" powinna wystarczyć informacja, że konstrukcja Abita oparta została na bardzo „tolerancyjnym" chipsecie Intela - BX, ale najważniejsze jest również to, że w zasadzie dokładna znajomość budowy płyty nie jest konieczna - zworek na niej praktycznie nie uświadczycie. Wszystko można zrobić z pozycji BIOS-u, operując na odpowiednich parametrach. Dość powiedzieć, że magistralę możemy ustawić w przedziale od 66 do 133 MHz, a mnożniki od 2,0 do 5,5. Teoretycznie dzięki odpowiednim manipulacjom płyta może wytrzymać procek podrasowany nawet na 730 MHz, ale nie radzimy tego sprawdzać w praktyce, mimo iż wytrzymałość Celeronów zaczyna być przysłowiowa. Oczywiście nie zabrakło bardzo ważnej rzeczy, jaką jest czujnik temperatury procesora - pierwszego, a często i jedynego przyjaciela w niebezpiecznych eksperymentach z wytrzymałością serca systemu. Na tej płycie możemy maksymalnie zainstalować 384 MB RAM-u, zaś obsługa standardu UDMA/33 (dyski twarde) powinna przebiegać bez zakłóceń. Ciekawostką jest możliwość zastosowania napędu LS120 (quasi dyskietki o pojemności 120 MB). Podczas testów płyta sprawdzała się znakomicie budząc nasze szczere zdziwienie szeroką gamą możliwości podbicia taktowania. W zasadzie jej jedynym mankamentem jest (podobnie jak w przypadku innych płyt standardu ATX) niewygoda doinstalowywania nowych kości RAM w przypadku zastosowania obudowy mniejszej niż MIDI. Po prostu takie ułożenie slotów pamięci zmusza użytkownika do demontażu urządzeń z „koszyków" pięciocalowych (np.CD-ROM). Podobnie jest z podłączeniem taśm napędów. W zasadzie to jedyne, zmuszające do strategicznego myślenia, mankamenty tej konstrukcji.

W pozostałych wypadkach konstrukcja nie przysporzyła nam żadnych problemów. Przetaktowywanie procesora było prawdziwą frajdą, i nawet taki ortodoks jak Jagd nie narzekał na brak umilających mu życie zworek. To produkt wart szczerego polecenia. ■



Return To Krondor

Gra jest bardziej liniowa od swojej poprzedniczki, choć przez to przypomina czytanie książki. Denerwujący może być fakt, że można utknąć w kilku miejscach, gdy w odpowiednim czasie nie porozmawiało się z odpowiednią osobą, ale... od czego są Gry Komputerowe?!.



Na początku pamiętaj o dwóch zasadach:
- nie zapomnij zmieniać widoku z kamer za pomocą klawiszy „[" i „]", możesz dostrzec ukryte przed Twoim wzrokiem skrzynie.
- w trakcie walki koncentruj się na jednym celu, gdy go wyeliminujesz przechodź do następnego.

Rozdział Zerowy

Grę rozpoczynasz sterując jedynie Jamesem. Twoje pierwsze zadanie nie jest szczególnie trudne: musisz udać się do Bramy Północnej, by tam powitać nową nadworną maginię Jazhare i eskortować ją do pałacu. Nie spiesz się jednak zbytnio, pozwiedzaj miasto, stocz kilka pojedynków. Dzięki temu zyskasz punkty doświadczenia niezbędne w dalszej części gry. Udaj się w rejon Północnej Bramy, gdy się w niej znajdziesz skręć na lewo, po dotarciu do ściany budynku ponownie skręć na



lewo. Z cienia wyłoni się wtedy dwóch łotrzyków, którzy po krótkiej wymianie zdań wyciągną broń i zaatakują Cię. Po wygranej walce zabierz im cały towar i kontynuuj wędrówkę. Dotrzesz do placu, na którym znajduje się świątynia, a w niej kapłan ofiarujący swe umiejętności leczenia każdemu potrzebującemu (oczywiście za skromną opłatą). Zapamiętaj to miejsce, gdyż niejednokrotnie będziesz tu wracał. Teraz możesz spokojnie udać się do Północnej Bramy, by powitać Jazhare.

Przyłączy się ona do Twojej „drużyny". Udaj się teraz do dzielnicy Pałacowej. Gdy zbliżysz się do bramy pałacu, zostaniesz okradziony przez małego ulicznika, jeśli chcesz możesz porozmawiać ze strażnikami, ale najlepiej zrobisz gdy po prostu odwrócisz się i zbliżysz do sklepu, przy którym zatrzymało się dziecko. Opowie ono historię, jak to bezdomne dzieci są wykorzystywane do ciężkiej pracy w warsztatach tkackich niejakiego Yusufa. Jako rasowy gracz RPG nie omieszkasz pomóc dziecku w uratowaniu jego kolegów. Udaj się do dzielnicy Biedy. Tam w pierwszym z zaułków napotkasz strażnika pilnującego warsztatu Yusufa, zmuś go żeby Cię przepuścił. Gdy znajdziesz się w warsztacie, udaj się do pokoju, w którym urzęduje Yusuf. Po krótkiej rozmowie Jazhara poprosi Jamesa, by opuścił pokój, gdyż chce porozmawiać z Yusufem tylko w cztery oczy. Okazuje się, że Yusuf jest szpiegiem z imperium Keshu, a Jazhara jest krewną dowódcy owego wywiadu. Gdy Yusuf zaproponuje Ci współpracę, udziel mu wymijającej odpowiedzi. Opuszczasz teraz budynek, by w zaułku przy drzwiach do warsztatu spotkać Jamesa. Teraz nie pozostaje wam nic innego jak tylko wkroczyć ponownie do Yusufa. Tym razem jednak obejdzie się bez gadania. Po stosunkowo ciężkiej walce podlecz swoich bohaterów i udaj się schodami na górę. Tam pokonaj kolejnych dwóch strażników i wypuść dzieci z klatki. Teraz możesz spokojnie zabrać się do szabrowania pokoju Yusufa. Uważaj jednak, gdyż w biurku ukryta jest pułapka ogniowa, więc lepiej podlecz swoje postacie zanim zabierzesz się



za rozbrajanie tej miłej niespodzianki. Wyjdź z warsztatu i powłócz się trochę po ulicach Krondoru, pozaglądaj do domów, stocz kilka pojedynków. Gdy Cię to znudzi, udaj się do pałacu. Tu, pod bramą prowadzącą do zamku, spadająca gwiazda da nam znak, że oto ma początek prawdziwa przygoda.

Rozdział Pierwszy

Czy chcesz tego czy nie ten rozdział rozpoczyna się od walki. Znajdujesz się w tawernie „Pod Tęczową Papugą". Twój znajomy William toczy walkę z bandytami. Po skończonej walce (nie jest ona zbyt trudna) razem z Williamem podejdziesz do kominka, obok którego leży jego śmiertelnie ranna narzeczona rycerza. Wysłuchasz jej historii. Talie napadł człowiek o przydomku Niedźwiedź. Ostatnim tchnieniem Talia prosi Kerhouli, boga zemsty o zadośćuczynienie. Nie pozostaje Ci nic innego jak być narzędziem owej zemsty. Ale zanim ruszysz za Niedźwiedziem, pomyśl o sobie i złup trzech bandytów, z którymi przed chwilą walczyłeś. Zemsta zemstą, a gotówka gotówką. Wyjdź z tawerny. Nad dachami miasta widać ognistą kulę, ktoś właśnie wysadził ścianę miejskiego więzienia. W te pędy udajesz się w tamtą stronę. Po przybyciu na miejsce zauważasz jak tchórzliwi strażnicy miejscy chronią się przed strzałami bandytów za barykadą. Trzeba więc popchnąć jakoś akcję do przodu. Nie masz innego wyboru, jak rzucić się na łuczników i szturmować płonące więzienie. Po chwili pojawia się dwóch wojowników z mieczami, jeden przy drugich drzwiach z prawej strony uliczki, a





drugi z lewej strony więzienia. James i William pobiegną szybko i zajmą się łucznikami i uzbrojonymi w miecze bandytami, podczas gdy Jazhara rzuca na nich czary. Lightining blades powinny odnieść dobry skutek. Po wygranej walce tradycyjnie złup swoich przeciwników i podlecz wszystkich bohaterów, gdyż po przekroczeniu progu więzienia znajdziesz się oko w oko z czterema oprychami. Ta walka jest stosunkowo trudna, lecz przy którymś z kolejnych podejść na pewno uda Ci się wyjść z niej bez szwanku. Czas nagli, budynek się pali, więc ulecz swoich bohaterów, kopnij drzwi do następnego pokoju i zabij kolejnych trzech przeciwników. Teraz wróć do kapitana straży i złóż raport, wyśle Cię na piętro, abyś oczyścił je z znajdujących się tam szumowin. W pierwszym pokoju znajduje się związany skryba. Skryba nie przemówi do czasu, aż zabijesz osoby znajdujące się w następnym pokoju. Czy pozostaje Ci więc coś innego? Przekrocz drzwi i zabij trzy kolejne ofermy z bandy Niedźwiedzia. Wróć i porozmawiaj ze skrybą. Powie Ci on o Sullen Michaelu, który prawdopodobnie jest odpowiedzialny za napad. Rozmawiaj z nim dopóki nie zacznie się powtarzać. Powrócisz do niego, kiedy dowiesz się więcej o Michaelu. Wróć do kapitana. Teraz udaj się na dół do celi i porozmawiaj ze starcem, który się tam znajduje. Sprawdź ciało Knuta zabitego więźnia. Kontynuuj rozmowę ze starym pijaczyną. Gdy go wysłuchasz, udaj się na górę do strażników. W trakcie rozmowy okazuje się, że strażnicy zauważają na ulicy uciekającego Niedźwiedzia, razem z nimi udaj się w pościg. Lecz bez względu jak bardzo byś się nie starał bandycie udaje się zbiec. Masz teraz chwilę odpoczynku, sprzedaj więc cały ten towar, który do tej pory zabierałeś pokonanym przeciwnikom. Najlepiej gdy udasz się w tym celu do sklepu w dzielnicy Portowej lub do tego przy bramie pałacu. Gdy już pozbędziesz się balastu, ruszaj do dzielnicy Północnej Bramy. Gdy tam dotrzesz, zauważysz niezwykłe poruszenie. Strażnicy biegają w panice, otóż Niedźwiedź by odciągnąć od siebie pościg w trakcie ucieczki podpalił sierociniec pełen dzieci. Musisz wejść do środka i wyprowadzić sierotki. Porozmawiaj z ludźmi stojącymi pod drzwiami płonącego budynku, porozmawiaj również ze strażnikiem. Kliknij na drzwi sierocińca, Jazhara rzuci na ciebie czar Fire-Eater. Musisz odnaleźć



wszystkie dzieci i na każdym z nich kliknąć, gdy pojawi się kursor z ustami. Zorientujesz się że wszystkie zostały wyprowadzone gdy przestaną dobiegać Cię ich przerażone okrzyki. Po wyjściu wszyscy będą Ci gratulować, ale nie czas na spoczynek. Udaj się teraz do dzielnicy Wściekłego Psa, skieruj swe kroki do znajdującej się tam karczmy. Tuż przed nią zaatakuje Cię trzech łotrzyków. Gdy już się z nimi uporasz, wejdź do karczmy. Podejdź do stolika przy drzwiach, przy którym siedzi trzech mężczyzn. Jednym z nich jest Sullen Michael. Rozpocznij z nim rozmowę. Gdy w pewnym jej momencie dojdziesz do opcji ataku lub uwierzenia w jego słowa, uwierz mu gdyż akurat w tym wypadku Michael jest całkowicie niewinny. Dowiesz się od Michaela, że powinieneś zainteresować się osobą skryby z więzienia, który jest znany z brania łapówek. Wracaj więc szybko do ruin więzienia. Rozpocznij rozmowę ze skrybą. Gdy już dojdziesz do opcji okazania mu łaski, uczyń to, dostaniesz więcej punktów doświadczenia. William ogłuszy pisarza. Będziesz miał teraz okazję przyjrzeć się papierom leżącym na jego biurku. Okazuje się, że Knut (zabity pirat w podziemiach więzienia) mieszkał w karczmie „Pod Wściekłym Psem". Tak więc musisz tam wrócić. Na miejscu porozmawiaj najpierw z Michaelem, potem z barmanem. Przekup go, by uzyskać informacje i klucz do pokoju Knuta. Udaj się teraz schodami na górę. Pokój Knuta to ten drugi na lewo od schodów. Gdy tam wejdziesz, napotkasz trzech bandytów, zabij ich. Ślady odnalezione w pokoju Knuta prowadzą Cię pod Krondor, przyjdzie Ci teraz przemierzać ścieki miasta, wędrując jego kanałami. Tak kończy się pierwszy rozdział.

Rozdział Drugi

Ruszaj do przodu tunelem, po pewnym czasie napotkasz na swej drodze grupkę trzech poszukiwaczy skarbu, możesz dowiedzieć się od nich co nieco o potworach grasujących w kanałach i ukrytym gdzieś skarbie. Gdy już skończysz, ruszaj dalej. Gdy zacznie Cię dobiegać szum wody, zatrzymaj się i ulecz swoich bohaterów, czeka Cię zaraz ciężka walka. Kiedy dojdziesz do okrągłego pomieszczenia, w którym zbiegają się wszystkie korytarze, zostaniesz napadnięty przez kilku zabójców z Keshu. Staraj się ochraniać Jazhare, by dać jej jak najwięcej czasu na rzucanie czarów. Po wygranej walce przeszukaj uważnie każdego z zabójców, szczególną uwagę zwróć na sztylety. Każdy z nich jest warty 3,000 sztuk złota (nieźle zarobiłeś ;). Znajdziesz również papiery świadczące o tym, że zostali oni wynajęci, by zabić Jamesa i Jazhare. Nie należy się tym teraz zbyt przejmować. Wejdź do tunelu, którego podłoga jest wyłożona żółtą kostką, podążaj nim aż do czasu, gdy ujrzysz dziurę w ścianie. To właśnie tędy uciekł z miasta Niedźwiedź. Nie możesz niestety na razie ruszać za nim, więc wracaj do okrągłego pomie-

Jak Rozwijać Umiejętności Swoim Bohaterom

James - Wszystkie punkty przydziel najpierw na inicjatywę, obronę i szermierkę. Potem rozwijaj rozbrajanie pułapek i otwieranie zamków. Na inne umiejętności nie marnuj nawet punkciaków.
Jazhara - Punkty przydziel na: broń dwuręczną, obronę i inicjatywę. Rozwijaj dwie z czterech dostępnych jej sfer magii. Przydziel trochę punktów na analizę (niezbyt dużo, gdyż już w pierwszym rozdziale znajdziesz 2 przedmioty zwiększające tą umiejętność do 90 punktów). Staraj się nie używać magicznych różdżek, gdyż losowo i na trwałe zmniejszają któryś ze współczynników. Staraj się kupować sekretne książki magiczne i zwoje, gdyż podnoszą one twoje umiejętności magiczne, można dzięki temu szybko uzyskać możliwość rzucania wysokopoziomowych czarów.
William - Jako typowy „fizyczny" wymaga rozwoju jedynie trzech umiejętności: broni dwuręcznej, obrony i incjatywy.
Kendaric - Jako maga rozwijaj podobnie jak Jazhare, jednak zamiast analizy rozwijaj alchemię.
Solon - Rozwiń mu umiejętności takie jak: broń dwuręczna, broń obuchowa, obrona, inicjatywa, a także dwie sfery jego magii kapłańskiej.

Obciążenie: kiedy stan obciążenia danej postaci przekroczy 75%, spadają jej umiejętności walki, tak więc staraj się sprzedawać jak najczęściej znalezione przedmioty. Pamiętaj - złoto też waży, więc wymieniaj je na kamienie szlachetne.

szczenia. Wejdź teraz do korytarza, nad którym znajduje się symbol podobny do litery Z. Gdy się nim udasz w pewnym momencie drogę zastąpi Ci przedstawiciel lokalnej gildii złodziei, który obieca przepuścić Cię dalej, gdy pozbędziesz się potworów grasujących w tunelach. Jeśli chcesz popchnąć przygodę do przodu, musisz się na to zgodzić. Wracaj do okrągłego pomieszczenia, wejdź do tunelu znajdującego się na prawo od Ciebie, podążaj nim do czasu dojdziesz do skrzyżowania w kształcie litery T, skręć w lewo i podążaj korytarzem do końca, tam kliknij na ścianie. Znajdziesz się teraz w jaskini potworów. Zabij dwa potwory i rozejrzyj się po pomieszczeniu, zniszcz jaja bestii. Zadanie wykonane, możesz teraz wracać do korytarza, w którym znajduje się siedziba gildii złodziei. Powiedz strażnikowi że zabiłeś potwory, przepuści Cię. Teraz masz ostatnią okazję, by zaopatrzyć Williama w odtrutki i napoje leczące. Niedługo opuści Twoją drużynę, a z Jamesem i Jazharą spotka się dopiero pod koniec gry. Na końcu korytarza znajduje się Lucas, znajomy Knuta, który opowie Ci czego tak naprawdę szuka Niedźwiedź. Tutaj, po krótkiej walce z kolejnymi zbirami nasłanymi przez tego przeklętego pirata, odzyskasz skarb świątyni Ishap, zrabowany ze statku. Tutaj też kończy się rozdział drugi.



Rozdział Trzeci

Arutha rozkazuje Williamowi udać się w pościg za Niedźwiedziem. Jamesowi i Jazharze wyznacza zaś odnalezienie zaginionej części skarbu świątynnego, a dokładniej potężnego artefaktu tzw. „Łzy Bogów". Najprawdopodobniej spoczywa on na dnie morza razem z zatopionym statkiem. Tak więc swoje pierwsze kroki musisz skierować do gildii zajmującej się wyławianiem wraków. Znajduje się ona w dzielnicy Portowej. Gdy porozmawiasz z ludźmi znajdującymi się przed budynkiem gildii, dowiesz się, że wczorajszej nocy został zamordowany mistrz gildii, a jego zastępca zniknął. Teraz najwyżej postawioną osobą wśród nich jest Jorath. Rozmawiaj z ludźmi dopóki nie wspomną o Starym Tomie, żeglarzu, który śpi w zaułku na wschód od gildii. Teraz możesz wejść do budynku, by porozmawiać z Jorathem. Znajduje się on w pokoju na parterze. Wysłuchaj jego opowieści. Oskarża on Kendarica o zabicie mistrza. Rozmawiaj z nim do momentu gdy wyczerpiesz wszystkie opcje rozmowy, na koniec poproś go o pozwolenie przeszukania pomieszczeń, w którym dokonano zbrodni. Udaj się na piętro i rozpocznij swoje dochodzenie od pokoju mistrza gildii. Znajduje się w nim Abigail, sprzątaczka. Wysłuchaj jej uważnie, a potem przyjrzyj się bałaganowi panującemu w pokoju. Teraz udaj się do pokoju Joratha. Drzwi prowadzące do niego są zamknięte na klucz, ale James powinien łatwo dać sobie radę z zamkiem. Gdy już dostaniesz się do środka, spróbuj przeszukać biurko Joratha. Okazuje się, że szuflady są zamknięte. Jazhara zasugeruje by wrócić tu po zmroku, tak też uczyń. Czas w końcu przeszukać pokój Kendarica. Zajrzyj do szuflady w łóżku. Znajdziesz tam muszlę niezbędną do odbycia rytuału w rozdziale dziesiątym. Pod żadnym pozorem nie sprzedawaj jej. W biurku zaś znajdziesz listy od kupców którym Kendaric jest winny pieniądze. Oprócz tego znajdziesz na biurku łamigłówkę, musisz ją ułożyć by otworzyć magiczną szufladę. Najlepiej zacznij od białych fragmentów przedstawiających żagle statku. Pamiętaj, że nie wszystkie części układanki mają się znaleźć w gotowym wzorze. Gdy ułożysz łamigłówkę, możesz otworzyć szufladę, w której znajduje się pergamin opisujący magiczny rytuał podnoszący zatopione statki. To już wszystko co możesz tu znaleźć. Teraz udaj się do dzielnicy Kupców, odwiedź sklep jubilerski Gerarda. Okazuje się, że w nocy ktoś włamał się do niego i skradł drogocenne rubiny. Zrozpaczony prosi Cię o pomoc, nie ma rady ponownie musisz zapuścić się w kanały pod miastem. Kliknij na dziurze w podłodze sklepu. Znajdujesz się teraz koło drabiny prowadzącej na górę, koło niej znajduje się porzucona mapa, przyjrzyj się jej dokładnie. Postępując według jej wytycznych zmierzaj do punktu X, ale uważaj. Po drodze do celu będziesz kilkakrotnie atakowany przez bandytów. Gdy już zbliżysz się do punktu X, zauważysz dwóch mężczyzn. Nie atakuj ich tylko poczekaj i zacznij ich śledzić. Mężczyźni ci otworzą ukryte przejście w ścianie. Lepiej zapisz stan gry w tym momencie, gdyż zaraz czeka Cię przykra niespodzianka. Za drzwiami czatuje na Ciebie bowiem Nekromata z dwoma sługami. Staraj się to właśnie jego jak najszybciej unieszkodliwić. Po walce otwórz skrzynię znajdującą się pod ścianą, znajdziesz w niej notkę od Gerarda do Niedźwiedzia. Okazuje się że cała ta historia z rubinami była pułapką zastawioną na Ciebie. Czas wrócić na górę, by policzyć się ze zdrajcą. Widać spodziewał się, że możesz wyjść z kanałów cało, gdyż oczekuje na Ciebie wraz z dwoma zbirami. Mimo wszystko nie powinni sprawiać większej trudności. Czas teraz upłynnić te wszystkie znalezione do tej pory fałszywe i prawdziwe drogocenne kamienie. W tym celu udaj się do sklepu Morraine (niedaleko od sklepu Gerarda). Podczas rozmowy z nią dowiesz się, że była kiedyś zaręczona z Kendaricem. Zapamiętaj to, a gdy już sprzedasz wszystko rozejrzyj się trochę po sklepie. Jazhara zauważy ukryte przejście i zasugeruje by powrócić wieczorem. Teraz powinieneś odpocząć i podleczyć obydwu członków drużyny. Poczekaj do zmroku i udaj się teraz do zaułka w dzielnicy Portowej, w której przebywa Stary Tom. Gdy tylko tam dojdziesz, zostaniesz zaatakowany przez Nocne Jastrzębie, okrytych złą sławą członków krondorskiej gildii zabójców. Po walce porozmawiaj z Tomem do czasu aż zacznie się powtarzać. Teraz udaj się do pokoju Joratha w budynku gildii. Włam się do jego biurka i zabierz papiery. Masz już teraz dowody na to, kto jest prawdziwym mordercą, ale... Zajrzyj do pokoju Kendarica, czai się tam Nekromata z dwoma zabójcami, gdy już wyślesz ich w otchłań piekieł przeszukaj zwłoki Nekromaty. Z dokumentów dowiesz się, że Niedźwiedź wynajął Nocne Jastrzębie, by pozbyli się naszych dzielnych bohaterów. W papierach jest również informacja, gdzie znajduje się baza morderców. Okazuje się nią karczma „Pod Wściekłym Psem". Tak więc udaj się do niej. Porozmawiaj z barmanem, zasugeruj, że chcesz wynająć morderców, zapłać mu. Skieruje Cię do pokoju za barem, gdzie oczekuje dwóch Nocnych Jastrzębi. Bez ceregieli pozbądź się nich. Ulecz po walce swoich bohaterów i ruszaj dalej. Uważaj, kolejna walka jest bardzo ciężka. Naprzeciwko ciebie staje czterech zabójców. Gdy i oni padną pod ciosami Twego miecza, ulecz Jamesa i Jazhare. Otwórz drewniane drzwi znajdujące się w kącie piwnicy. Jeżeli uważałeś, że walka, którą przed chwilą odbyłeś, była trudna, to głęboko się myliłeś. W pokoju bowiem znajduje się demon i kontrolujący go Nekromata. Spróbuj rzucać w Demona czar Lighting Bolt. Jeżeli będziesz miał szczęście, sparaliżuje on na chwilę tego potwora. Po walce przeszukaj pokój. Pamiętaj o używaniu klawiszy „[" i „]", które pomagają w zmianie punktu widzenia. Ze skrzyni ukrytej pod ścianą zabierz resztę dokumentów pozwalających uniewinnić Kendarica. Teraz możesz powrócić na ulice Krondoru, jeśli chcesz możesz już teraz udać się do sklepu Morraine, by zakończyć ten rozdział. Możesz też włóczyć się po mieście i zbierać punkty doświadczenia. Jeżeli wybrałeś pierwszą opcję, udaj się pod sklep Morraine. Gdy strażników nie będzie w pobliżu, spróbuj włamać się do sklepu. Po dostaniu się do środka stań w pobliżu półek z książkami. Klikając na jednej z półek dowiesz się, że znalazłeś tajne przejście, kliknij teraz na szafce obok. Drzwi staną teraz otworem, a Ty udasz się do Kendarica i powiadomisz go o tym, że masz dokumenty świadczące o jego niewinności. Po tej rozmowie kończy się rozdział trzeci.



Rozdział Czwarty

Jeden z dwóch najkrótszych rozdziałów w całej grze. Właściwie tylko jedna potyczka z grupką najemników. Obok Williama do walki z sześcioma najemnikami z bandy Niedźwiedzia staje czterech żołnierzy i dwóch łuczników. Najlepiej ustawić swoich żołnierzy w linię, by uniemożliwić okrążenie Ciebie przez najemników. Musisz w tej walce chronić stan zdrowia Williama, gdyż w rozdziale szóstym będzie musiał stoczyć pojedynek z Niedźwiedziem. Gdy już pokonasz najemników, Twoi żołnierze sprowadzą do Williama pojmanego dowódcę wroga. Daruj mu życie, a powie Ci o planach Niedźwiedzia. Po tej rozmowie następuje koniec rozdziału czwartego. (cdn) **Trebor5**

Alpha Centauri

część druga

Witam kolejny raz wszystkich fanów „Alpha Centauri"! Wzbogacony o nowe doświadczenia przedstawię Wam jeszcze więcej nowych, ciekawych porad.



Dziś w menu mamy m.in. szybki sposób osiągania nowej technologii, tajne projekty, zdobywanie nowych kolonii, trochę o rozwoju i zapobieganiu stagnacji demograficznej i przemysłowej, a także wiele innych, prozaicznych, aczkolwiek czasem bardzo przydatnych tipów.

7 Przykazanie: Nie Kradnij

Grając dłuższy czas w „Alpha Centauri" bardzo szybko dojdziesz do wniosku, że jednostka Probe Team na dłuższą metę jest w stanie dużo więcej uczynic przeciwnikowi szkód, niż najlepszy oddział militarny. W tym wypadku chodzi mi o jej jedną konkretną cechę, tj. możliwość wykradania technologii. Samo wykonanie tego zadania jest bardzo proste (wkraczasz do obcej kolonii, ewentualnie staczasz walkę z innym odziałem tego typu tam stacjonującym i po prostu wybierasz z menu odpowiednią opcję), ale uwaga, bo może okazać się to bardzo niebezpieczne. Często gdy frakcja będąca obiektem naszego zainteresowania wykryje działalność szpiega, niemalże natychmiast zrywa z nami dotychczasowe kontakty i wywołuje wojnę, uznając nasz występek za prowokację polityczną. Dlatego najlepiej zadania te wykonywać najbardziej doświadczonymi jednostkami. Natomiast gdy nasz Probe Team jest kompletnie zielony lepiej profilaktycznie przed próbą kradzieży nagrać stan gry, by w razie niepowodzenia akcji można było ją powtórzyć (czy operacja powiedzie się czy nie, decyduje nie tylko wyszkolenie danego oddziału, ale przede wszystkim los). W czasie konfliktu z daną frakcją nie musimy dbać o dobre stosunki, toteż Probe Team można używać masowo (nie zważając na skutki), co zresztą jest rekomendowane. Oczywiście nie warto wykradać technologii, gdy mamy ogromną przewagę lub, co rzadko się zdarza, możemy swobodnie wymieniać nasze osiągnięcia techniki z zaprzyjaźnionymi państwami. Byłbym zapomniał - istnieje jeszcze jeden konkretny przypadek, gdy możemy stosując coś w rodzaju małego szwindlu trochę więcej skorzystać przy tych samych kosztach. Otóż, gdy podbijamy kolonię wroga i zostały zniszczone już wszystkie jego jednostki, zajęcie bazy równa się z przejęciem tylko jednej technologii. Dlatego lepiej bez żadnego ryzyka użyć najpierw trzymaną w pogotowiu jednostkę Probe Team i wykraść z tego miasta to, co się da, a następnie je okupować. Warto dodać, że zarówno skuteczność, jak i odporność na wrogie jednostki Probe Team można zmniejszyć lub zwiększyć, stosując odpowiednią politykę w Social Engineering lub/i budując specjalne tajne projekty, ale o tym za chwilę.



Secret Projects

W tym punkcie wyliczę i pokrótce opiszę część tajnych projektów, które moim zdaniem warte są budowy. A więc po kolei:

Bulk Matter Transmitter - dodaje w każdej bazie po dwa minerały (o ile mamy dużo kolonii jest to spory kop dla gospodarki, a szczególnie dla małych kolonii, które mają ułatwiony rozwój).

Citizens Defense Force - w każdej bazie uzyskujemy Perimeter Defense (projekty tego typu są bardzo dobre, szczególnie zaś gdy mamy sporą ilość kolonii, gdyż żadna z nich, również założona później, nie musi zajmować się budową odpowiedniej infrastruktury).

Clinical Immortality - +1 Talent w każdej bazie i dwa razy więcej głosów w wyborach na Planetary Governor oraz Supreme Leader (co może być warunkiem na odniesienie końcowego zwycięstwa)!

Empath Guild - możliwość kontaktu z wszystkimi frakcjami i infiltracji ich danych! A także +50% więcej głosów w wyborach na Planetary Governor i Supreme Leader!

Human Genome Project - +1 Talent w każdej bazie (ułatwia zapobieganie buntom).



Hunter Seeker Algorithm - odporność na Probe Team. Jest to bardzo dobry projekt, szczególnie gdy mamy do czynienia z frakcją, która nader często używa bardzo skutecznej broni, jaką jest opisywana już częściowo jednostka Probe Team.

Marine Control Center - +2 ruchy na morzu oraz w każdej bazie Naval Yard. Projekt ten jest wyjątkowo przydatny, gdy zmuszeni jesteśmy do częstych podróży po morzu (np. w opcjach ustawiliśmy wyspiarski charakter naszej planety).

Telepathic Matrix - niezadowoleni i zdepresjonowani koloniści (Drones) nie zbuntują się w żadnej bazie! Oraz +2 morale dla jednostek Probe Team.

Weather Paradigm - duże bonusy przy używaniu Formersów do przebudowywania terenu.

Space Elevator - bonus ekonomiczny (energy) w tej bazie oraz podwojenie ilości minerałów przy produkcji „Orbital improvements". Ułatwienie taktyczne (jednostki zaopatrzone w drop pods mogą być zrzucone w każde miejsce na planecie).

Planetary Transit System - każda nowo założona baza jest od razu 3. Bardzo dobre, szczególnie gdy nasza frakcja jest jeszcze w fazie rozwoju i budujemy dużo nowych kolonii.

Planetary Datalinks - automatycznie odkrywasz technologie wymyślone przez trzy inne frakcje.

Xenoempathy Dome - xenofungus liczony jest jak droga i uzyskujemy bonusy przy usuwaniu i tworzeniu tego typu terenu.

To by było na tyle, jeśli chodzi o tajne projekty. Oczywiście, jak już wspomniałem, jest to tylko część dostępnych w grze. Z pewnością nie poradzisz sobie z budową wszystkich, dlatego też musisz wybrać te projekty, które akurat Twojemu państwu przydadzą się najbardziej. Mimo wszystko należy budować ich jak najwięcej, gdyż oprócz wymiernych korzyści uzyskujemy za nie również punkty do High Score.



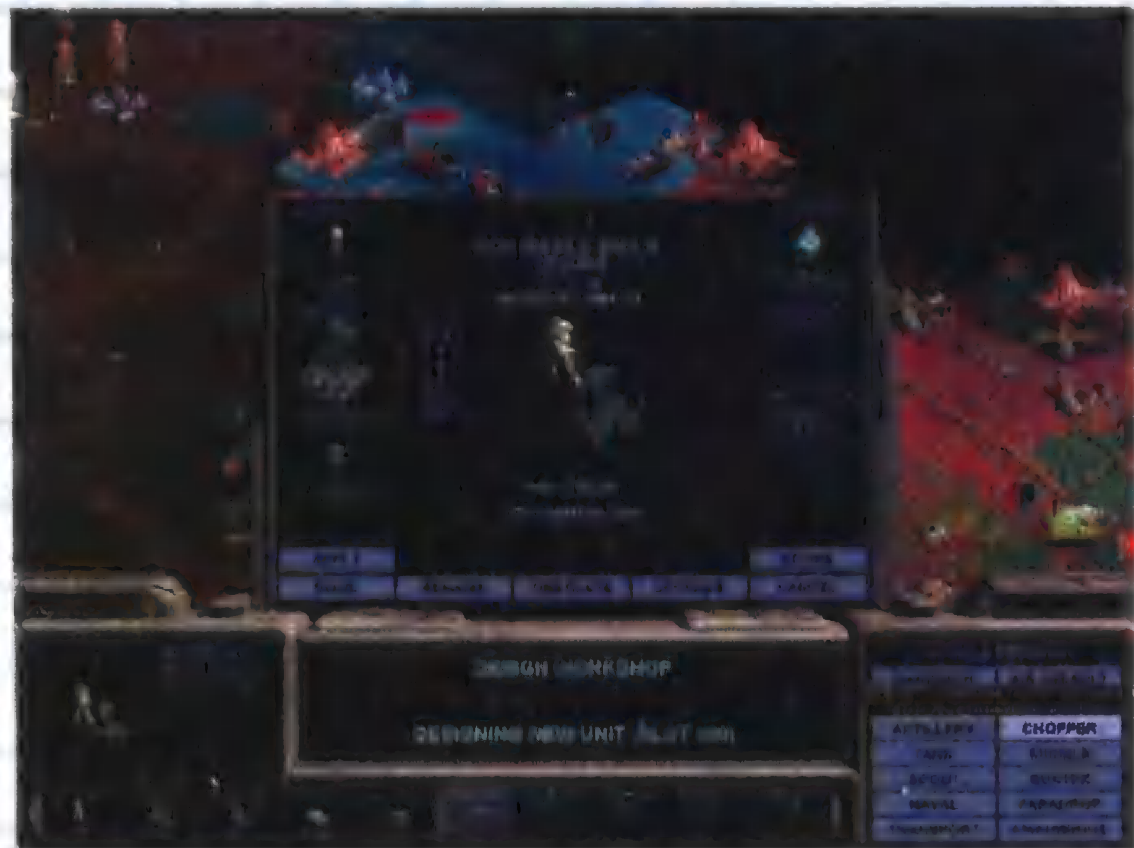
Podbój Kolonii

Istnieje kilka sposobów na uczynienie tego, wiele osób podsuwało mi różne złożone taktyki, sam stosowałem np. metodę głodzenia poprzez masowe obleganie wszelkich okolicznych pól, ale zasada jest jedna - jeśli nie można wygrać to trzeba... kupić. Typowo militarny sposób podboju nowych kolonii jest owszem dobry, ale pod warunkiem, że posiadamy znaczną przewagę jeśli chodzi o technikę oraz masę jednostek. Przy wyrównanym poziomie i niedużej ilości oddziałów wojskowych niektórych kolonii po prostu nie da się zdobyć lub będzie to trwało kilkadziesiąt tur. Nie ma to najmniejszego sensu, lepiej zwyczajnie nawet na jakiś czas (o ile nie mamy odpowiedniej ilości energii) nastawić gospodarkę na maksymalny dochód i po kilku turach kupić nasz obiekt zainteresowania niż w nieskończoność prowadzić oblężenie. Operację kupna nowej bazy przeprowadzamy nie czym innym jak Probe Team w sposób taki sam jak wykradanie technologii. Oczywiście to, że nie musimy prowadzić działań militarnych nie jest jedyną korzyścią płynącą z tego sposobu zdobywania kolonii. Oprócz tego przejmiemy również pewną sumę energii, a nasz nowy nabytek będzie posiadał w nienaruszonym stanie wszelkie dotychczas postawione budynki oraz oddziały militarne należące do niego i niekoniecznie tam stacjonujące. Trzeba jednak liczyć się z tym, że nasz wróg może stosować tę samą broń!

Rozwój

Często zdarza się, że nasze miasta w jakiś sposób przestają się rozwijać lub nie funkcjonują normalnie. Wtedy właśnie mamy do czynienie z zastojem rozwoju jakiejś dziedziny.

Najpierw zajmiemy się problemem stagnacji demograficznej. Otóż dzieje się to w dwóch przypadkach. Po pierwsze, wtedy gdy nie mamy odpowiednio przekształconych pól dookoła kolonii i nie jest ona wstanie wyżywić wszystkich mieszkańców i po drugie, gdy nie pozwala nam na to poziom techniki. W pierwszym przypadku należy najzwyczajniej w świecie pobudować Formersami więcej farm i po problemie. Natomiast drugi przypadek ma miejsce, gdy nie posiadamy jeszcze techniki umożliwiającej nam budowę odpowiedniej infrastruktury powiększającej limit mieszkańców. Gdy jako kompletny neofita grałem po raz pierwszy w „Alpha Centauri", doszedłem do momentu gdy moje kolonie osiągnęły poziom 7 i nie mogły się dalej rozwijać. W każdej nowej turze informowano mnie praktycznie rzecz biorąc o stratach, gdyż moje większe bazy dynamicznie się rozwijające z odpowiednim budynkiem mogłyby już dawno być 10 razy albo i większe, gdy tymczasem cały czas tkwiły w tym samym punkcie. Chodziło o budynek Hab Complex, który umożliwiał upragniony rozwój. Zanim wynalazłem Industrial Automation (bo tu był HC) minęło sporo czasu, który umożliwił moim wrogom znaczny odskok jeśli chodzi o wielkość kolonii, a co za tym idzie rozwój całej gospodarki. Jak temu zaradzić? Po prostu trzeba kontrolować wielkość kolonii i ewentualne zbliżające się ograniczenia, by zawczasu wynaleźć technologię, pobudować odpowiednią infrastrukturę i zapobiec w ten sposób niebezpieczeństwu. Jeśli jednak przydarzyłoby się to komuś mimo usilnych starań, to istnieją dwa sposoby co prawda nie likwidujące problemu, ale przynoszące znacznie mniejsze straty. Otóż po prostu bazy, które osiągnęły aktualnie maksimum, powinny konstruować Colony Pod do budowania nowych kolonii. W ten sposób gdy już w końcu będzie dostępny budynek limitujący rozwój, miasto będzie również 7 z tym, że przyczyni się do założenia innych nowych. Natomiast drugi sposób to przerzucenie pracowników z farm do kopalni lub miejsc, gdzie zamiast jedzenia wydobywa się minerały lub gromadzi energię. W tym wypadku miasto co prawda także nie przekroczy limitu, ale zdoła przynajmniej znacznie więcej pobudować lub przyniesie większe dochody zanim uzyska możliwość dalszego rozwoju. Drugi przypadek stagnacji to stagnacja przemysłowa. Może ona być spowodowana niedoborem minerałów (wtedy należy budować Formersami kopalnie lub inną infrastrukturę zwiększającą liczbę wydobytych minerałów) bądź buntem, czego skutkiem jest zaprzestanie wszelkiej produkcji oraz magazynowania energii. By nasze miasta się nie buntowały, należy zwiększyć świadczenia socjalne (w Social Engineering - Psych), budować odpowiednie budynki lub niektóre tajne projekty, a także np. w demokracji jednostki wojskowe trzymać w bazach. Gdy dojdzie do buntu, istnieje niezawodna technika pozwalająca na prowizoryczne uspokojenie rebeliantów. Należy ściągnąć pracownika/ów z pól i wszystko na jakiś czas wróci do normy. Dzięki temu dostaniemy cenny czas na poprawę sytuacji lub np. na dokończenie budowy czegoś bardzo ważnego.





Inne Porady

- jeżeli istnieje możliwość, w czasie poruszania się po złym terenie wykorzystywać rzeki, na których mobilność oddziałów jest taka sama jak na drogach - zrób to.
- w spotkaniach z robalami (aliens) zawsze starać się atakować, a nie bronić gdyż szanse na wygraną są wtedy dużo większe.
- nie unikać obcych, gdyż ich pokonanie równa się ze zdobyciem pewnej sumy energii o pozostawienie np. z nieoczekiwanym atakiem w słaby punkt np. Colony Pod, Formers, nieumocnione bazy etc.
- gdy mamy zamiar wejść na siedlisko aliensów, lepiej profilaktycznie nagrać stan gry (ważne szczególnie w początkowej fazie, gdy miłe stadko robali, które nagle się nam ujawniło, może zniszczyć pół naszego skromnego państwa). Dodam, że „zawartość" autochtonicznej „wioski" obcych nie jest stała w danym miejscu, a zwyczajnie losowana.
- wszystkie nowo powstałe miasta należy łączyć jak najszybciej (co najmniej) drogami gdyż sprawna komunikacja to w „Alpha Centauri" podstawa
- należy dbać o ochronę środowiska i nie dopuszczać do niebezpiecznego poziomu zagrożenia ekologicznego. Przekroczenie normy może spowodować nieoczekiwane skutki, a także prowokować do szerszej działalności autochtonów.

I tym miłym akcentem kończymy dzisiejszy odcinek porad. Mam nadzieję, że pomogłem Wam choć trochę zawładnąć nową planetą...

Noiz&Jagd52

Thief: The Dark Proj

Witam wszystkich zawodowych skrytobójców-złodziei! Oto trzecia część naszej podróży po wspaniałej grze ze stajni Eidos.

Warto dodać, że jest to jednocześnie część przedostatnia. Nieubłaganie zbliżamy się do końca gry, który zostanie osiągnięty już w następnym numerze Gier Komputerowych. No, ale tymczasem zostało jeszcze trochę rzeczy do zrobienia, tak więc nie ma co zwlekać...

6. Zaginione Miasto

Poszukiwania

Oczywiście, aby troszkę pobaraszkować po Zaginionym Mieście musimy je najpierw odnaleźć. Zanim rozpoczniesz misję, postaraj się zakupić breath potion oraz tak dużo wodnych strzał (water arrows) jak tylko będziesz mógł pomieścić w swoim „plecaku". Gdy wejdziesz już do lokacji, idź przed siebie, po czym skieruj



się w pobliże narożnika po prawej. Wskocz do wąskiego strumolka, zanurkuj w dół. Musisz znaleźć (po prawej stronie) otwór, przez który należy przepłynąć. Gdy będziesz po drugiej stronie, wypłyń nad powierzchnię wody, by złapać oddech. Następny fragment tej lokacji będzie trochę skomplikowany - w tym momencie wielką pomocą może okazać się braeath potion (mikstura „głębokiego" oddechu).

Gdy już będziesz odpowiednio przygotowany do akcji, zanurkuj w dół, po czym płyń naprzód. Spróbuj dotrzeć w pobliże narożnika po prawej, następnie skieruj się do przeszkody. Przed Tobą po lewej stronie znajduje się przejście. Przekrocz je, i popłyń w dół, a następnie w prawo. Wypłyń po raz kolejny nad powierzchnię wody w celu nabrania powietrza. Teraz przepłyń na prawą stronę i wespnij się szybko na występ. Idź przed siebie, omijając po drodze pająki (nie zalecam podejmowania walki - bydlaki są naprawdę twarde). Przeskocz nad wodospadem na drugą stronę i przejdź ponownie obok pająków. Przejdź przez otwór i zejdź do położonego niżej występu. Idź, aż dotrzesz do otworu znajdującego się po Twojej lewej stronie - skieruj się w przód, aż do rozgałęzienia w kształcie litery T.





Wybierz korytarzyk po lewej i przejdź przez „ogniową" pułapkę znajdującą się przed Tobą. Idź tunelami aż do momentu, gdy wyjdą one na dach wielkiego budynku. Yes! Dotarliśmy (prawie!) do celu naszych poszukiwań. Budynek, na dachu którego stoisz, to biblioteka Zaginionego Miasta (na Twojej mapie obiekt ten zlokalizowany jest w prawym górnym rogu. Idź przez dach, aż do momentu, gdy zobaczysz otwór. Opuść się w niego i przejdź przez środkowe drzwi. Miń pokój, wejdź do następnego i zeskocz przez jedno z okien. Teraz przejdź przez wielkie drzwi i skręć w lewo, a następnie w prawo przy obelisku. Znajdujesz się na zewnątrz osiedla mieszkalnego (tak, wiem - to określenie pasuje tu jak pięść do nosa, ale jak inaczej można nazwać takie miejsce...) Zaginionego Miasta.

Osiedle

Obszar ten jest silnie strzeżony przez znienawidzonych burricków, tak więc najlepiej byłoby stlenić się stąd najszybciej jak tylko się da. Kiedy tylko horyzont trochę się oczyści, spróbuj wśliznąć się między budynki znajdujące się po lewej stronie. Po raz kolejny poczekaj aż minie Cię patrolujący burrick - teraz zamiast iść w pobliże narożnika, wejdź na nisko położony dach jednego z ostatnich budynków znajdujących się po prawej stronie. Odwróć się w stronę ulicy i przeskocz nad nią na dach znajdujący się po jej drugiej stronie. Teraz czeka Cię seria skoków z dachu na dach - rób to do momentu, gdy dotrzesz do końca. Rozejrzyj się dokładnie - jeśli w pobliżu nie zobaczysz jednego z patrolujących ten obszar fajfusów, zeskocz na dół i skręć w prawą stronę. Idź wzdłuż ulicy, dopóki nie dotrzesz do pierwszego dachu po lewej stronie. Powtórz ten sam numer co przed chwilą - skacz do momentu, gdy dotrzesz do tylnej części groty, po czym skręć w lewo. Dalej przeskakuj dachy, aż do momentu natknięcia się na balkon z otworem po prawej stronie. Zejdź na niego. Droga zawraca i biegnie w kierunku lewym. Kiedy rozszczepi się na lewo, idź do przodu i rzuć okiem na miejski rynek. Zobaczysz tu prawdopodobnie kilka fire elementali - najlepiej nie wdawać się z nimi w bezpośrednią walkę. Pamiętaj o tym, że masz przy sobie strzały wodne (mam nadzieję, że tak jak radziłem, zakupiłeś je przed misją) - możesz ich teraz użyć. Zawróć i skieruj się do rozgałęziającego się korytarza. Idź nim, korzystając przez cały czas z zakrętów w lewo, przeskocz mały strumień lawy (natkniesz się zapewne na niego pokonując ten korytarz), aż do momentu, gdy dotrzesz do dachu wielkiego budynku. Zeskocz w dół i skieruj się do bramki położonej po Twojej prawej stronie. Przed Tobą znajduje się obelisk z wyrytymi, dziwnymi rzeźbami. No cóż, nadeszła pora na telestwora... Uzbrój się w strzały wodne i wejdź do Miejskiego Centrum.

Talizman Wody

We frontowym holu Centrum natkniesz się na dwa fire elementale. Nawet nie staraj się z nimi tłuc - załatw je tak jak poprzednio. Teraz skręć w pierwsze przejście po Twojej prawej stronie (patrząc od miejsca, z którego nadszedłeś). Wejdź schodami na górę i przejdź przez drzwi znajdujące się po prawej. Kieruj się na prawo, następnie przez otwór znajdujący się w budynku. Idź biegnącą tu ścieżką aż do momentu, gdy dotrzesz do gigantycznego obelisku. Wejdź między mauzolea i chodź między nimi do momentu, gdy dotrzesz do zakrętu w prawo. Wejdź na jedno z nich. Teraz przeskakuj z krypty na kryptę, tak by nie wpakować się do lawy. Idź dalej i przeskocz nad malutkim płaskowyżem oraz obozowiskiem. Koniecznie zbadaj ten teren. Powinien gdzieś tu leżeć szkielet z obciętą głową, w pobliżu którego znajdziesz medalion. Powinieneś tu również trafić na wart przeczytania dziennik. Gdy już załatwisz tę sprawę, wejdź do wielkiej krypty.

Krypta

W tej lokacji znajdziemy Talizman Wody. Idź klatką schodową do momentu, gdy znajdziesz w podłodze przerwę. Ominięcie jej nie będzie większym problemem (pokombinuj trochę z rope arrow). Idź dalej bardzo wolno schodami w dół. Przykucnij i zostań na chwilę w tym położeniu. Poniżej pierwszej klatki schodowej znajduje się płytka czuła na nacisk, która uaktywnia dosyć drastyczną pułapkę (gwoździem programu są szpikulce). Miń tę pułapkę, wejdź do pokoju znajdującego się za nią i opuść się w dziurę znajdującą się w lewym narożniku.



ect

część trzecia



Przejdź przez ostatnie drzwi po lewej (przed schodami) i weź lewar znajdujący się na piedestale. Idź do głównego pokoju i udaj się schodami w dół. Wskocz do wody znajdującej się w tylnej części pokoju i przepłyń przez nią. Talizman Wody znajduje się właśnie w tym miejscu. Weź go i wyjdź z krypty (poruszaj się tymi samymi ścieżkami, które wykorzystywałeś do dotarcia w to miejsce). Na zewnątrz będzie czekało na Ciebie kilku craymenów - nie wdawaj się w żadne awantury. Po prostu przebiegnij obok gości! Teraz celem Twojej podróży jest Centrum, które odwiedziliśmy trochę wcześniej (podobnie jak w wypadku Krypty, aby dotrzeć do niego korzystaj ze ścieżek, którymi tu przyszedłeś). Gdy już się tam dostaniesz, przejdź przez główne wejście i stań poza bramą.

Talizman Ognia

Skieruj się w obszar areny. Przejdź przez miejskie centrum, następnie skręć w pierwszy zakręt w lewo i wejdź na wielką rampę. Idź dalej rozciągającą się przed Tobą drogą. Postaraj się odwiedzić wszystkie napotkane po drodze budynki - znajdziesz tu sporo bonusów, m.in. bardzo potrzebne nam w tym momencie strzały. Kiedy przejdziesz przez wąski mostek biegnący ponad lawą, rozejrzyj się wokół stopnia - powinieneś tu znaleźć cztery strzały wodne. Gdy przeskoczysz nad strumieniem lawy (użyj do tego kamiennych schodków), znajdziesz się na obszarze areny.

W tym miejscu kręci się kilku nabuzowanych adrenaliną craymenów. Niestety, walka będzie nieunikniona - aby pokonać tych konusów, najlepiej będzie użyć fire arrowy. Gdy już się z nimi rozprawisz, idź rampą w pobliżu prawej strony, wejdź przez główne drzwi, po czym przejdź przez następne znajdujące się w holu. Skręć w pierwszą odnogę biegnącą w lewo, zabierz przedmioty spod okna i przejdź przez kolejne drzwi w następnym pokoju. Przejdź przez hol i wejdź do pokoju znajdującego się po drugiej stronie, a następnie przez niski korytarzyk. Opuść się do sekretnego pokoju ze skarbami i splądruj go całkowicie. Wespnij się z powrotem na górę i wróć do holu. Skręć dwa razy w prawo i zejdź schodami w dół. Gdy znajdziesz się na dole, idź korytarzem w pobliże wielkiej maszyny. Teraz podejdź do pionowego rozcięcia i wsadź w niego znaleziony w krypcie lewar. Unieś go, tak by znajdował się w pozycji górnej. Dzięki temu opuścisz most umożliwiający przejście z tylnej części areny do głównej Zaginionego Miasta. Wejdź z powrotem schodami na górę i skręć w następną, krótką klatkę schodową po prawej stronie. Prowadzi ona do równie krótkiej klatki schodowej biegnącej w dół. Wejdź w nią, następnie skręć w lewo i wejdź do głównego holu areny. Naprzeciwko Ciebie znajduje się most, który właśnie opuściłeś, jednak na razie nie będziemy go wykorzystywać.

Wystrzel rope arrow w belę przecinającą hol i wespnij się na linę, następnie na belkę. Z tej pozycji możesz postrzelać trochę do pałętających się tu craymenów - teraz musisz się już tylko trochę pogimnastykować, by bez większego problemu dostać się na główne piętro. Gdy już się tu znajdziesz, porozglądaj się uważnie - powinieneś znaleźć tu sporo przeróżnych dóbr, m.in. trzecią maskę, która jest dla nas najważniejszym przedmiotem. Gdy już załatwisz tu wszystkie sprawy skorzystaj ze znajdującej się tu drabiny, zbierz wszystkie rope arrowy i skieruj się do mostu, który odkryłeś wcześniej.

Wieża Żywiołów

Przejdź przez most i idź przed siebie, używając elementów otoczenia do uniknięcia lawy. Na prawo (za kawałkami cegieł w pobliżu domu) znajduje się jeszcze jedna klatka schodowa prowadząca w dół. Gdy będziesz na dole schodów, znajdź okno i przejdź przez nie, następnie przez małą równinkę, skręć w prawo i wejdź na pierwsze schody, które zobaczysz. Przejdź przez przejście znajdujące się na dole, następnie skręć w lewo w kierunku zniszczonego obozowiska. Starannie przejrzyj to miejsce, po czym idź dalej jedyną dostępną tu drogą. Gdy już miniesz obozowisko, skręć w prawo (po drodze będziesz przechodził koło powalonych na ziemię kolumn). Skieruj się na pochyłość.

Po pewnym czasie powinieneś dojść do wielkiej, niesamowicie wyglądającej statui. Przeskocz na drugą stronę przez rozlewisko i wdrap się na szczyt. Przejdź przez okno, potem na najbliższą platformę. Przeskocz przez pokój na znajdującą się po przeciwnej stronie platformę i zejdź na ziemię. Przejdź przez drzwi i spory kawałek otwartej przestrzeni - powinieneś zobaczyć Wieżę Żywiołów.

Wejdź do środka. Pierwsze Twoje zadanie jest dosyć łatwe - musisz dostać się na trzecie piętro wieży (wykorzystaj znajdujące się tu schody). Gdy już tam będziesz, przejdź przez okno i opuść się na stopień po drugiej stronie. Będziesz musiał przejść się dookoła budynku cały czas trzymając się stop-



nia. Miej oczy szeroko otwarte - nad oknem powinieneś dostrzec drewnianą belkę. Musisz strzelić do niej z rope arrow i wspiąć się na linę. Teraz powinieneś skoczyć na prawo, tak by wylądować na wyższej górnej części zniszczonej klatki schodowej. Idź nią do samej góry - w pewnym momencie powinieneś dotrzeć do pokoju z Talizmanem Ognia. Oczywiście, jak przystało na prawdziwego złodzieja, buchnij go, po czym zejdź na dół wieży.



Spadamy

Najbezpieczniejszą, aczkolwiek najdłuższą drogą powrotną jest ta prowadząca z Wieży Żywiołów Centrum Miejskiego (po prostu musisz poruszać się ścieżką, którą dotarłeś do Wieży żywiołów, z tym że w odwrotną stronę). Co prawda zajmie Ci to trochę czasu, jednak droga ta jest Ci całkowicie znana, tak więc nie powinieneś być zaskoczony przez jakiegoś pałętającego się konusa.

Gdy dotrzesz już do Centrum Miejskiego, skręć w lewo i przejdź przez wielkie przejście. Idź dokładnie na wprost siebie. Przejdziesz obok wielkiego obelisku stojącego w obszarze targowiska. Idź dalej na wprost i skręć w prawo. Za tym przejściem, po Twojej lewej stronie dostrzeżesz zrujnowaną bramę. Przeskocz przez dziurę w ścianie znajdującą się po prawej stronie. Zignoruj pierwsze przejście po prawej i idź prosto przed siebie. Kiedy droga ta zakończy się zauważysz, że znajdujesz się w obszarze mieszkalnym. Wespnij się na budynek po lewej i spróbuj - idąc tak jak tu przyszedłeś - dostać się do biblioteki. Gdy już tam będziesz, skieruj się do głównego wejścia. Teraz skręć w

lewo: gdy dojdziesz do momentu, w którym nie będziesz mógł iść już dalej przed siebie, skręć dwa razy w lewo. Udaj się na schody prowadzące na najwyższe piętro. Gdy będziesz na ich szczycie, skręć w prawo, tak by dojść do pomieszczenia z gruzem. Wejdź na dach - teraz musisz już tylko dostać się do wodospadu (idź tą samą drogą, którą doszedłeś do tego miejsca na początku gry). Gdy już tam dojdziesz, opuścisz miasto i - TAK!!! - misja zakończy się sukcesem.



7. Wielki Sekret

Na Początku Był...

Misję tę zaczynasz na ulicy znajdującej się w pobliżu świątyni (za przeproszeniem...) Młota. Idź wprost przed siebie, przy narożniku skręcając w lewo, a następnie w prawo. Kiedy natkniesz się na wielki łuk, znajdujący się po lewej stronie przejdź przez niego. Nie musisz się martwić o hammeritę stojącego przy bramie - możesz przejść koło niego na tzw. bezczela... Daj mu posiadany przez Ciebie scroll i chwilkę na jego przeczytanie. Ten mały miś nie zrozumie prawdziwego celu Twojej wizyty i pozwoli Ci wejść do świątyni. Jak zapewne zauważyłeś, na scrollu znajdują się obszary zaznaczone czerwonym, odwróconym młotem - będziesz musiał zachowywać w nich szczególną ostrożność! Gdy już będziesz w środku świątyni, przejdź obok gigantycznej statui młota, skieruj się do drzwi znajdujących się po przeciwnej stronie punktu wejściowego i otwórz je. Przejście znajdujące się za nimi doprowadzi Cię do głównej części świątyni. Powinieneś zauważyć długie schody prowadzące w dół, jednak na razie nie korzystaj z nich.

Wróć do miejsca, w którym znajduje się wejście do tego pokoju. Skręć w najbliższe znajdujące się po prawej. Bezpośrednio przed Tobą w następnym pokoju na stole znajduje się scroll oraz księga. Zabierz scroll - ujawni się on w Twoim inwentarzu jako papirus. Okazuje się, że jest to rodzaj modlitwy (Wall Builder's Prayer), której znajomość jest niezbędna do zdobycia talizmanów. Przejdź przez pokój oraz drzwi znajdujące się po lewej stronie. Wyjdziesz na balkonik, który zaprowadzi Cię do miejsca, w którym znajdują się niezwykle ważne dla wiary hammeritów sartefakty religijne. Znajduje się tu sporo rzeczy, jednak nie możesz zignorować tych znajdujących się na stojakach. Jeden z nich, znajdujący się dokładnie w środku, to First Hammer - na razie nie będziemy go zabierać. Wróć do wielkich schodów i zejdź na następny, niższy poziom.

Szukamy Pięciu Przycisków

W tym obszarze znajduje się kilku patrolujących go hammeritów - tym razem bardzo ważne jest byś nie został dostrzeżony. Patrząc od schodów skręć dwa razy w prawo i idź dalej holem. Kiedy teren będzie czysty, wśliźnij się w pierwsze drzwi po prawej. Jest to jeden z pokoi zaznaczonych czerwonym młotem, więc pamiętaj by być niezwykle ostrożnym. W pokoju znajduje się niezwykle agresywny kapłan - od razu uprzedzam, że koleś jest naprawdę trudny do zlikwidowania. Najlepiej nie próbuj wysyłać go do krainy wiecznych łowów w bezpośrednim starciu - strzel do niego z gazowej strzały i zamknij za sobą drzwi. Jeśli będziesz miał trochę szczęścia, koleś nie narobi przed śmiercią zbyt wiele hałasu (a jest to o tyle ważne, że hammerci są bardzo czujni). Kiedy upewnisz się, że kapłan już nie żyje, zacznij eksplorację jego pokoju - zabierz ze stołu klucz oraz młot z małego relikwiarzyka. Gdy to zrobisz, wyjdź ostrożnie do holu i skręć w lewo. Udaj się na schody prowadzące do góry - musisz dostać się na najwyższe piętro tego budynku.

Wróć do Relikwiarza (miejsce, w którym hammerici przetrzymują kluczowe dla ich religii dewocjonalia - odwiedziłeś je już w czasie eksploracji tej lokacji) i tym razem przejdź przez drzwi znajdujące się w pobliżu artefaktów. Idź przed siebie, przechodząc przez wiele drzwi, aż do momentu, gdy dotrzesz do zamkniętych na klucz. Klucz, który skradłeś z pokoju, w którym znajdował się agresywny kapłan, pozwoli otworzyć Ci wszystkie zamknięte zamki, jakie odnajdziesz w świątyni Młota :-). Teraz już chyba rozumiesz po co narażaliśmy się na zwarcie z tym dzikusem! Rozejrzyj się dokładnie czy w pobliżu nie ma żadnego patrolu, otwórz drzwi i przejdź przez nie, pamiętając o tym, by zamknąć je za sobą. Użyj swojego cudownego klucza, na znajdującym się tu skarbie. W środku znajdziesz scroll. Jest to następny kluczowy element tego levelu - po jego przeczytaniu dowiesz się co masz robić, by wejść w posiadanie talizmanów.

Nie będziemy się tu zbytnio rozwadniać - wystarczy znaleźć pięć ukrytych przełączników, które są porozrzucane po całej świątyni. Jedne z nich znajduje się w starej kuchni, drugi znajduje się w pokoju Inkwizytora, trzeci w ogrodzie, czwarty na cmentarzu, a ostatni w Relikwiarzu. No cóż, nie pozostaje nam nic innego jak odnaleźć je i uruchomić.

Stara Kuchnia i Pokój Inkwizytora

Wróć do wielkich schodów i zejdź w dół. Idź w kierunku hali znajdującej się obok pokoju wściekłego kapłana, miń ją i skieruj się do jej końca. Skręć w pierwszy korytarz po lewej, a następnie wejdź na schody prowadzące w dół i zejdź do magazynu. Teraz musisz trochę poczekać. Na zewnątrz tego pomieszczenia znajduje się lokacja, która jest patrolowana przez żołnierza chodzącego zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczekaj aż przejdzie, następnie wejdź do niej. Idź za gościem w bezpiecznej odległości (nie może Cię zauważyć!). W pewnym momencie powinieneś dostrzec po Twojej lewej stronie drzwi prowadzące do centralnej części lokacji. Kiedy strażnik zniknie za następnym rogiem, wykorzystaj po raz kolejny swój cudowny klucz do otworzenia drzwi. Wejdź do środka i zamknij za sobą drzwi. Pomieszczenie, w którym się znajdujesz, to stara kuchnia. Tak, tak - wiem! Nie przypomina ona za bardzo pomieszczenia tego typu, ale tylko dlatego że obecnie służy hammeritom za skarbiec. Otwórz trzy skarby i podnieś z podłogi monety. Rozejrzyj się trochę - powinieneś zobaczyć pękniętą ścianę. W pobliżu tego miejsca znajdziesz pierwszy przełącznik. Oczywiście użyj go, wróć do drzwi i wyjdź na hol. Pamiętaj, aby być ostrożnym, gdyż strażnik najprawdopodobniej nie odszedł stąd.

Idź jeszcze raz dookoła pomieszczenia, trzymając się pleców wartownika. Po przeciwnej stronie hali, po prawej stronie znajdują się drzwi. Przejdź przez nie zachowując się możliwie najciszej. Inkwizytor właśnie śpi sobie smacznie w łóżeczku - chodź jedynie po dywanie, aby nie obudzić tego maniaka. Przejdź przez pokój i wejdź do pokoju tortur. Zwróć się na prawo i przejdź nad narzędziem tortur. Z tyłu, za ścianą, znajduje się drugi przełącznik - użyj go, następnie miń „żelazną dziewicę" i skieruj się do korytarza po prawej stronie. Prowadzi on do znajdującej się w dole krypty. W tej lokacji musisz być również bardzo czujny - znajduje się tu dwóch strażników. Twoim zadaniem jest prześliźnięcie się między urnami oraz poszukiwania schodów prowadzących na górę (oczywiście nie mo-







Relikwiarz

Skieruj swoje kroki do relikwiarza. Znajduje się tu strażnik, jednak nie będzie on zwracał zbyt wielkiej uwagi na to, co robisz. Upewnij się, czy ten leniuszek oraz Ty jesteście jedynymi osobami w tym pomieszczeniu, po czym podejdź do piedestału znajdującego się po prawej. Piąty - i na szczęście już ostatni - przełącznik znajduje się w tylnej części piedestału (ten z czaszką). Jeśli wykonałeś wszystko tak jak trzeba, powinieneś usłyszeć charakterystyczny dźwięk. Droga do talizmanów stoi otworem - wróć do wielkich schodów i tym razem zejdź na dół.

żesz zostać zauważony przez gwardzistów). Znalezione przez Ciebie przed chwilą schody prowadzą do magazynów znajdujących się w pobliżu starej kuchni. Idź nimi do góry i rozejrzyj się za kolejnymi schodami - powinieneś je znaleźć bez większego problemu.

Cmentarzysko

Skieruj się do głównej części hali i wróć do wielkich schodów. Przejdź przez jedno z przejść i udaj się na prawo. Nie przejmuj się tym, że zostaniesz zaczepiony przez Hammerów, ponieważ znajdujesz się w obszarze, w którym możesz przebywać całkowicie legalnie. Oczywiście, mimo wszystko, w momencie gdy będziesz używał kolejnego przełącznika, powinieneś się upewnić, czy jesteś sam w tej lokacji. Gdy już to zrobisz, podejdź do ściany stojącej w poprzek wejścia i skręć w prawo. Wejdź między drzewa i rozejrzyj się - przycisk, którego szukasz, znajduje się przed Tobą pod „okapem". Użyj go i wejdź z powrotem do budynku.

Przejdź prosto przez pokój treningowy, na drugą stronę. Znajdujesz się na cmentarzysku Hammerów. Idź ścieżką do jego tylnej części. Podobnie jak poprzednio jest to miejsce, w którym wolno Ci przebywać, jednak uważaj, by nie zbliżać się zbytnio do dwóch grobów znajdujących się z tyłu. Rozejrzyj się - jeśli teren okaże się czysty, wejdź do drugiego grobu od tyłu i ponownie rozejrzyj się. Powinieneś odnaleźć czwarty przycisk. Teraz spróbuj się stlenić stąd najszybciej jak tylko możesz - wróć do wielkich schodów i udaj się na najwyższe piętro tego budynku.

Zdobywamy Talizman

Skieruj się do schodów prowadzących do piwnic, jednak tym razem wejdź do korytarza po drugiej stronie. W jego tylnej części znajduje się przejście prowadzące na zewnątrz. Przejdź przez nie, a zobaczysz wielkie pomieszczenie, w którego tylnej części znajduje się talizman. Jeśli w Twoim inwentarzu znajduje się młotek, po wejściu na platformę, po przeciwnej stronie pokoju pojawi się most. Przejdź przez niego i wejdź do celi po lewej stronie. Użyj znajdującego się tu przełącznika, by otworzyć sobie przejście do talizmanu. Zauważyłeś zapewne, że wokół talizmanu unosi się dziwne pole energetyczne. Nie próbuj się przedzierać przez nie na siłę, gdyż odbije się to w znacznym stopniu na Twoim zdrowiu! Aby wyłączyć owo pole, wystarczy odczytać znalezioną na początku misji modlitwę (Wall Builder's Prayer). Pole energetyczne zniknie, jednak włączy się również alarm. Do diabła! Przeszliśmy po cichaczu taki szmat drogi, a tu taki klops! No cóż, spróbujemy jakoś wydostać się z tych opałów...

Ratujemy Skórę

Wróć na most i wskocz do korytarza. Skręć w lewo i przebiegnij przez halę. Jak już się zapewne domyśliłeś, strażnicy są w pełnej gotowości bojowej, w związku z czym na pewno natkniesz się na kilku pałętających się po hali. Nie wdawaj się w żadne awantury - po prostu przebiegnij między nimi i wejdź na wielkie schody. Biegnij na górę, a następnie skręć w lewo. Wejdź na balkon i zeskocz z niego na znajdujący się poniżej dach, a z tego na ulicę. No cóż, po raz kolejny wykiwaliśmy tych frajerów!

Suicide



Tomb Raider 3

część piąta

Witajcie w ostatniej odsłonie przygód dzielnej Lary Croft. Nie owijając w bawełnę, był to jeden z dłuższych opisów w historii naszego pisma. Ciekaw jestem Waszych opinii na jego temat - sposobu napisania, łatwości do zrozumienia i dokładności merytorycznej. Na razie jednak zapraszam do zabawy. Ewentualne zapytania i opinie proszę kierować listownie na adres redakcji lub na adres internetowy: jpietruszczak@cgs.com.pl





Level 17 RX -Tech Mine

Po dość zaskakującym zdarzeniu ze zwariowanym doktorkiem byłam zmuszona do dość brawurowej akcji. W końcu znalazłam się w szybie wielkiej, windy towarowej. Gdy się zatrzymała, jedynym wyjściem było wspięcie się do małego otworu w ścianie. I przeczołganie się do następnego korytarza. Gdy wyszłam i drzwi zamknęły się za mną, pobiegłam do końca korytarza, za zakręt, potem za następny i jeszcze raz... i doszłam do wniosku, że chodzę w kółko. Musiałam użyć podstępu. Biegłam dookoła i jak tylko usłyszałam dźwięk otwieranych drzwi, to wracałam się całą drogę z powrotem i sprawdzałam, czy nie otworzyły się drzwi prowadzące do jasnego korytarza. Gdy wreszcie się tam dostałam, opuściłam się ostrożnie po drabinie i spadłam do zakratowanego pomieszczenia. Zabrałam amunicję, wcisnęłam przycisk na ścianie i weszłam do nowo otwartych drzwi. Dostałam się do miejsca, gdzie jakiś gostek z miotaczem, spalił dziwnego potwora przypominającego morsa. Pobiegłam w jego stronę, posłałam mu trochę ołowiu, po czym kontynuowałam podróż ciemnymi korytarzami. Dostałam się do ogromnego pomieszczenia, które było chyba stacją w kopalni. Były tam trzy wagoniki (na trzech różnych poziomach wysokości) i dyspozytornia na samej górze. Ponadto, na środkowym poziomie były drzwi zaryglowane belką. Musiałam zwiedzić kawał kopalni, używając do tego celu wagoników. Kolejność miała znaczenie, więc zaczęłam od... dyspozytorni. Pobiegłam na samą górę, wpadłam do środka i zapaliłam flarę. Szybko zabiłam potwora w rogu i przeszukałam pomieszczenia. Niestety nie znalazłam niczego ciekawego, wiec pobiegłam do najniższego wagonika. Zanim wsiadłam do wagonika musiałam uzmysłowić sobie kilka ważnych faktów, bez których mogłam zginąć:

– wagonik wjedzie pod każdą górkę dzięki łańcuchom na torach, ale z każdej górki zjeżdża samodzielnie, dlatego nie wolno pozwolić, aby jechał za szybko. Wtedy jeden ostry zakręt i wagon się wykolei.

– w czasie jazdy napotkać można kilka wyrw w torach - te trzeba przeskoczyć przy odpowiedniej szybkości.

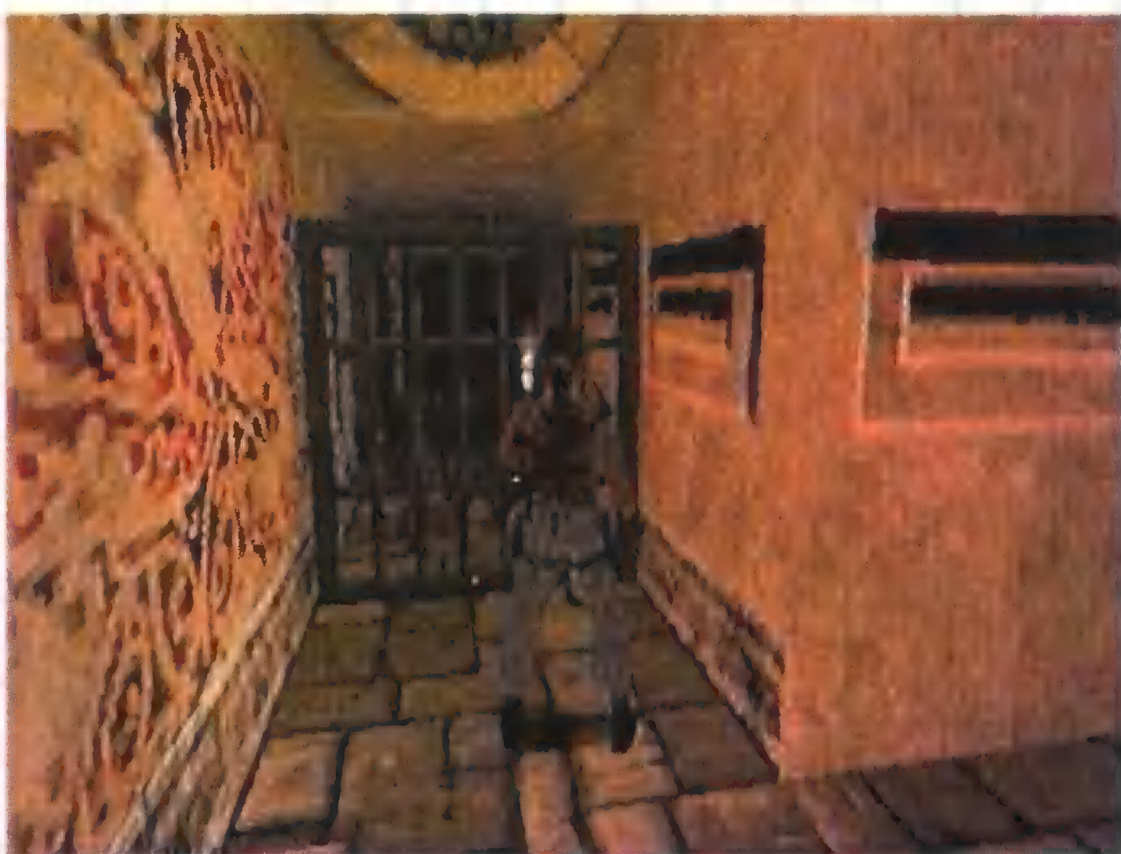
– w czasie jazdy kwadratem (PC: ALT) hamuję, X (CTRL) uderzam kluczem w zwrotnice, L2 (DEL na numerycznej) schylam się, a okrąg (END + lewo, prawo) odpowiada za wysiadanie.

– w paru sytuacjach będę musiała szybko uderzyć kluczem w zwrotnice, gdyż w przeciwnym wypadku znajdę się na ślepym torze.

– na odpowiedniej stacji wagonik zatrzyma się sam.

Wsiadłam do wagonika i pojechałam po torach w nieznane. Gdy zatrzymałam się na stacji, rozejrzałam się dookoła i zabrałam kryształ. Potem po moście weszłam w ciemny chodnik kopalni. Doszłam do drzwi, nacisnęłam przycisk i wskoczyłam do środka. Drzwi natychmiast zatrzasnęły się za mną, uniemożliwiając mi ewentualną zmianę zdania. Podążałam ciemnymi korytarzami, aż doszłam do długiej pochylni. Zapaliłam flarę i zjechałam w nieznane. Spadłam w korytarz z buchającą parą i dziwaczną podłogą. Z jednej strony były kraty, więc zmuszona byłam iść w przeciwległą stronę. Gdy jednak znalazłam wyjście po prawej stronie, wyskoczył na mnie ogromny stwór, który samym swoim rykiem powodował gęsią skórkę na grzbiecie. Wpakowałam w niego trochę pocisków i gdy padł poszłam w stronę, skąd wyszedł. Biegnąc ciemnym korytarzem w ledwo zauważyłam wąski korytarzyk na prawej ścianie, do którego się wczołgałam. Doczłapałam się do okratowanego pomieszczenia, gdzie znalazłam rakietę i amunicje. Nade mną szalał kolejny potwór, który zaatakował mnie, jak tylko wyszłam z wąskiego korytarza i poszłam dalej, w górę. Zastrzeliłam go szybko i wspięłam się po wysokiej drabinie po lewej stronie. Wyszłam na jedną ze stron i zauważyłam w jednym korytarzu dwie pary drzwi – jedne na lewej, a drugie na prawej ścianie. Najpierw otworzyłam te w głębi i pobiegłam tunelem, aż do końca, gdzie musiałam się czołgać pod górę. Potem opuściłam się do oszklonego pokoju, który dość szybko nawiedził kolejny potwór, gdy tylko doszłam do drzwi naprzeciwko. Po jego zabiciu zebrałam amunicję i apteczkę oraz naboje do Desert Eagle leżące po lewej stronie. Wcisnęłam przycisk będący lekko na zewnątrz, po czym wyszłam z pomieszczenia. Na środku planszy stał dźwig zanurzony w małym basenie. Podeszłam od prawej strony, po małej pochylni, zapaliłam flarę i zanurkowałam. Najpierw zabrałam apteczkę







z wnęki, wypłynęłam i po ogrzaniu się wskoczyłam ponownie, aby z dna wyłowić korbę. Wróciłam do oszklonego pomieszczenia i wyszłam drzwiami po lewej (wcześniej zabijając potwora). Doszłam do przycisku, otworzyłam drzwi i pobiegłam na wprost do wagonika (wcześniej otwarte drzwi po prawej stronie). Ostrożnie wróciłam do głównej planszy z trzema wagonikami. Poszłam na najwyższe piętro i wspięłam się na dach dyspozytorni. Nagrałam stan gry i opuściłam się na tylną krawędź dachu, przesunęłam się w lewo i opuściłam się po drabinie maksymalnie w dół (tak, żeby jeszcze opierać nogi o drabinę). Teraz wykonałam odskok do tyłu z flipem i uchwyceniem się krawędzi. Podciągnęłam się i zabrałam SEKRET 1 po prawej stronie. Zapamiętałam też zamknięte drzwi na wprost, które wydały mi się podejrzane. Wyczołgałam się stąd i opuściłam na podłogę, po czym wbiegłam na środkowy poziom i wsiadłam do wagonika. Jazda była dość trudna, jednak ostatecznie wylądowałam w planszy, gdzie strażnik spalił kolejnego potwora. Zabrałam kryształ i weszłam w korytarz na środku. Przeczołgałam się pod wiertłami, doszłam do górkowatej wnęki z flarą na dnie, po czym szłam dalej, do pochylni. Odwróciłam się tyłem i zjechałam trzymając przycisk akcji – gdy zawisłam na krawędzi opuściłam się niżej i potem ostrożnie opuszczałam się po wąskich krawędziach na dół. Nie zeszłam jednak na sam dół, tylko skorzystałam z korytarza na przedostatniej półce. Po drodze zabiłam potwora i wyszłam do sporej sali z pomostem na środku. Poczekałam, aż facet z miotaczem załatwił mutanty i wspięłam się na pomost. Zabrałam z niego łom i pobiegłam do małego otworu na jednej ze ścian. Próba wskoczenia do niej okazała się daremna, więc należało poszukać innej drogi. Pobiegłam w prawą stronę i wspięłam się na niewysoką górkę, z której skoczyłam z uchwytem na ścianę. Okazało się, że na ścianie jest niewidoczna krawędź, po której przeciągnęłam się w lewo. Tam, we wnęce, wcisnęłam przycisk, który otworzył mi drzwi przy pierwszym Sekrecie. Wyszłam na zewnątrz i skacząc po górkach, dostałam się do drugiego wyjścia z planszy. Wspinałam się po pochylniach, przeczołgałam pod wiertłami i przebiegłam pod maszynami do kruszenia węgla. W końcu dostałam się do wagonika, którym nie bez przeszkód, wróciłam do początkowej stacji. Teraz ponownie udałam się do pierwszego sekretu, jednak poszłam dalej, przez drzwi. To był SEKRET 2 – zabrałam amunicję, kryształ i zabiłam potwora, po czym wróciłam do planszy z trzema wagonikami. Podeszłam teraz do zaryglowanych drzwi i rozwaliłam je łomem. Wewnątrz znalazłam akumulator z którym pobiegłam na najwyższe tory. Wsiadłam do kolejki i pojechałam w kolejną podróż. Tym razem dojechałam w pobliże ogromnego dzwonu zawieszonego nad wodą. Najpierw podeszłam do dźwigu i umieściłam w nim korbę, po czym zeszłam na niższy pomościk (po prawej stronie) i wsadziłam akumulator. Teraz nagrałam stan gry i wskoczyłam do wody. Płynęłam w dół i wpłynęłam do wnętrza dzwonu dosłownie w ostatniej chwili. Ogrzałam się, zabrałam dużą apteczkę, zapaliłam flarę i wskoczyłam ponownie do wody. Na czarnej ścianie, przy lampce, zobaczyłam tunel w który wpłynęłam. Zaraz za zakrętem była droga w górę i w bok. Popłynęłam najpierw w bok, zaczerpnęłam powietrza, zebrałam apteczkę i wskoczyłam do wody. Płynęłam długim tunelem w górę, zbierając po drodze kryształ. Gdy wyszłam na brzeg zabrałam apteczkę i pobiegłam oświetlonym korytarzem na górę, do wielkiej groty. Po prawej stronie zobaczyłam faceta z miotaczem, którego załatwiłam i pobiegłam do ściany. Przeskoczyłam na drugi brzeg, tak aby wylądować w małej wnęce poniżej poziomu mostu. Skacząc po wąskich platformach zawieszonych nad przepaścią zebrałam kilka przedmiotów i oczywiście SEKRET 3. Gdy wyszłam na górę, przebiegłam po moście i weszłam do małego hangaru, stojącego przede mną, to był koniec poziomu.

Level 18 Lost City of Tinnos

Alarm wył i prosił się o wyłączenie, ale nie było na to sposobu. Wybiegłam przez drzwi na zewnątrz i aż mi dech zaparło. Przede mną starożytne budowle, na dodatek nieznanej cywilizacji. Pobiegałam dookoła, nic nie zyskałam. Pobiegłam więc w lewą stronę budowli, po małej pochylni. Za nią była wyżłobiona w murze drabina, z której skorzystałam, po czym biegłam wąskimi korytarzami, aż do momentu, gdzie zobaczyłam przed sobą wajchę. Pociągnęłam ją i pobiegłam na wprost, w ciemność. Dobiegłam do końca drogi, podeszłam do krawędzi okna i zrobiłam mały kroczek do tyłu. Następnie wyskoczyłam z miejsca i wylądowałam dokładnie na kamiennej kolumnie. Z niej wykonałam skok z rozbiegu i uchwytem na półkę z kryształem i rakietą. Zeskoczyłam na dół i ponownie pobiegłam w stronę drabiny. Po jej prawej stronie otworzyły się drzwi, za którymi znalazłam Uli Key. Wyszłam na zewnątrz i pobiegłam w prawą stronę pomieszczenia, gdzie na ścianie zobaczyłam zamek, do którego idealnie pasował mój klucz. Otworzyła się krata, wskoczyłam na drabinę i wspięłam się na samą górę. Wyszłam po lewej stronie i podeszłam do wajchy. Otworzyła mi ona kratę obok. Odwróciłam się i wyszłam przez okno na półkę skalna. Na jej końcu znalazłam wajchę – pociągnęłam za nią. Teraz wróciłam do budynku i pobiegłam na wprost, do pochylni. Zjechałam w dół, znalazłam wajchę po drugiej stronie pokoju, która otworzyła ogromne drzwi. Jeszcze raz wspięłam się na drabinę po prawej i powtórnie pociągnęłam za wajchę na balkonie. Teraz zbiegłam na dół i udałam się w lewy-dolny róg głównego pomieszczenia (z basenem po środku). Znalazłam tam wejście do mniejszego pokoju. Wspięłam się po drabinie i podeszłam do przycisków w ścianie. Teraz musiałam trochę pogłówkować, aby wcisnąć właściwe przyciski. Zauważyłam, że każdy przycisk posiada rysunek człowieka na górze i strzałki pokazujące kierunek... jedzenia. Znając biologię można było domyśleć się, które przedstawiają poprawne łańcuchy pokarmowe, a które nie. Dlatego wcisnęłam pierwszy, drugi i piąty przycisk od lewej. Otworzyła się krata poniżej, do której pobiegłam. Dobiegłam do wielkiego, zerwanego mostu. Tuż przy wyrwie usłyszałam jakieś dziwne dźwięki – gdy odwróciłam się okazało się, że lecą na mnie wielkie, świecące na zielono komary. Rozwaliłam kilka, ale zauważyłam, że kolejne wylatują z gniazda i raczej szybko nie skończą się ich „zapasy". Podbiegłam do lewej krawędzi i wykonałam skok z rozbiegu z uchwytem, ze-









brałam kryształ i zastrzeliłam komara, który zdążył przez ten czas dolecieć do mnie. Wróciłam na krawędź półki i skokiem z miejsca wskoczyłam na półkę po lewej stronie. Z niej wspięłam się jeszcze wyżej, a potem skokiem z wyskoku i z uchwytem dostałam się na drugie przęsło mostu. Stanęłam twarzą do poprzedniej części mostu, maksymalnie w lewo. Zastrzeliłam nadlatującego komara, szybko obróciłam się o 180 stopni i wykonałam skok w bok z uchwytem krawędzi. Podciągnęłam się i wykonałam odskok do tyłu lądując na... niewidzialnej platformie. Zabiłam kolejne komary, wykonałam ukośny skok z miejsca na lewy róg przęsła, skąd skokiem z rozbiegu doleciałam na kolejną niewidzialną platformę (pomagałam sobie flarą przy tym ostatnim skoku, gdyż w jej świetle widać było zarysy kładki). Stanęłam naprzeciwko otworu w ścianie, skąd przylatywały komary. Wskoczyłam tam, zebrałam apteczkę oraz naboje do „orzełka" (SEKRET 1), po czym znaną mi droga wróciłam na pierwszą część mostu. Powtórzyłam wszystkie manewry ze skakaniem i znalazłam się na drugiej stronie mostu (zeskoczyłam w dół). Doszłam do końca i weszłam w lewy róg po apteczkę, a potem w prawy, prowadzący ciemnym korytarzem do następnego mostu.

Ten na szczęście nie był urwany, ale na nieszczęście strzeżony przez dwóch wielkich strażników. Wyjęłam mocnego gnata i zastrzeliłam obu, uważając na ich błękitne pociski potrafiące zabrać nawet 1/4 energii. Pobiegłam do bramy na wprost i zwracając uwagę na dwie płonące miski, dostałam się do małego skrzyżowania. Najpierw zabiłam komary, po czym rozejrzałam się dookoła. Przede mną, na ścianie była drabina prowadząca do jakiegoś pomieszczenia, ale na razie nie mogłam się tam dostać. Wybrałam kierunek w lewo. Pobiegłam do miejsca, gdzie dalszą drogę zagrodziła mi krata. Pociągnęłam za wajchę i znalazłam się w kwadratowym pomieszczeniu z trzema nowymi kratami. Niestety, wielka bestia zauważyła moją obecność i zaatakowała. Po zabiciu jednego gada załatwiłam jeszcze dwa kolejne, którze wyszły z krat po lewej i prawej stronie. W jednej z wnęk, z których wyszły potwory, znalazłam wajchę, która opuszczała platformę obok sporego kamienia. Wspięłam się na niego i wskoczyłam na półkę biegnącą dookoła planszy. Dobiegłam w końcu do miejsca, gdzie musiałam się przeczołgać. Znalazłam się w ogromnej planszy-studni. Dookoła





ścian były porozwieszane platformy, ponadto znalazłam kilka wajch. Po lewej stronie była mała komnata za huśtającym się kagankiem. Teraz musiałam tak wykombinować, aby otworzyć wielkie drzwi na samym dole planszy. Najpierw zeskoczyłam na ścieżkę pode mną biegnącą przez całą długość planszy. Po prawej stronie była wajcha, która otwierała czasowe drzwi do drugiego sekretu. Na razie jednak nie miało sensu bawienie się z tym, gdyż wielkie drzwi na samym dole były zamknięte. Zajmę się nimi potem. Najpierw użyłam dwóch wajch ułożonych po ścianach planszy (na górze) i zeskoczyłam trochę niżej, aż trafiłam na sam dół (skacząc po otwartych platformach). Tam nacisnęłam wajchę na małym podwyższeniu, która podniosła platformę nade mną. Weszłam na nią pociągnęłam za wajchę i upadłam na dół. Teraz wspięłam się z powrotem na samą górę, do pierwszej wajchy i pociągnęłam ją w odwrotną stronę. Wychodząc, dokładnie się rozejrzałam i pobiegłam do pierwszego pomostu, z ruchomym krużgankiem. Znowu zeskoczyłam na kładkę poniżej i pobiegłam w jej lewy koniec. Przeskoczyłam na półkę przed siebie, odwróciłam się dookoła i podeszłam do krawędzi. Wtedy wykonałam jeden kroczek do tyłu i skoczyłam z miejsca przed siebie. Wylądowałam dokładnie na platformie pod mostkiem. Wyskoczyłam na sufit i przeciągnęłam się na drugą stronę planszy. Pociągnęłam za wajchę i otworzyły się wielkie drzwi na dole. Trzeba się było tam jakoś dostać. Najlepszym sposobem na to był powrót na drugą stronę mostu i skok w stronę ściany, pod którą był basenik z wodą. Wyszłam na brzeg i pobiegłam w stronę drzwi. Za zakrętem znalazłam się w rozległej jaskini, w której oprócz kilku baseników, były też dwa kamienie i kilka pokojów po obu stronach. Najpierw pobiegłam w prawo i w jednym z pokoi znalazłam drugi Uli Key, po czym wybiegłam na zewnątrz i pobiegłam po skosie na drugi koniec planszy. W pokoiku maksymalnie po lewej stronie, była drabina, po której wspięłam się na górę i wyszłam przez kratę. Pociągnęłam za wajchę i użyłam klucza w zamku, po czym znalazłam się w dziwnym pomieszczeniu. Na samym środku był ogromny snop światła i dookoła niego cztery pomniki z miejscami na umieszczenie jakichś przedmiotów. Na razie nie miałam żadnych, więc postanowiłam wejść na górę po schodach. Przede mną zobaczyłam cztery wejścia dookoła snopu światła i jedno wyjście (po prawej stronie) prowadzące do pomieszczenia z trzecim sekretem (na razie nieosiągalnym). Pierwsze co zrobiłam, to wróciłam, aż do mostu w planszy-studni, gdzie była wspomniana wcześniej wajcha do drugiego sekretu. Przed jej naciśnięciem nagrałam stan gry, gdyż w razie niepowodzenia w szybkiej gonitwie, lepiej jest wgrać stan gry niż się cofać. Pociągnęłam za wajchę, obróciłam się i popędziłam do końca mostu. Postąpiłam tak samo, jak przy dostaniu się na platformę pod mostem, po czym szybko skoczyłam do wody (w podobny sposób, co poprzednio). Pobiegłam przez drzwi na dole, sprintem na ukos planszy, wspięłam się po drabinie i pobiegłam przy lewej ścianie pomieszczenia ze snopem światła, po schodach i korytarzem po prawej. Na skrzyżowaniu w lewo, między krużgankami i do końca mostu. Po jego prawej stronie zeskoczyłam na dół i potem szybko zbiegałam, aż do sekretu na samym dole, na wprost (obserwowałam niebieski kryształ). Gdy wbiegłam do środka, drzwi się za mną zatrzasnęły i mogłam zabrać kryształ oraz przydatne przedmioty (SEKRET 2). Pociągnęłam za wajchę dwa razy i wyszłam na zewnątrz, po czy wróciłam, aż do planszy ze snopem światła (do jego górnej części z czterema wyjściami). Teraz miałam do zebrania cztery maski, a każda była ukryta w jednym z korytarzy dookoła. Nie miało znaczenia w jakiej kolejności je zbierałam, więc zaczęłam od tej najbliższej, czyli „Ziemi".

1. Gdy tylko weszłam do środka, krata szybko zamknęła się za mną, co zmusiło mnie do pójścia przed siebie. Doszłam do bagna, w które weszłam z pewną obawą. Skręciłam w prawo i szłam tak długo, aż w jednym z prawych odnóg nie mogłam wyjść na brzeg.

Wspięłam się wyżej i pobiegłam ciemnymi korytarzami do jasno oświetlonej planszy (po drodze zapamiętałam mniej więcej drogę, gdyż będzie mnie czekała droga powrotna tą samą trasą. Po drugiej stronie oświetlonej pochodniami planszy była komnata z pierwszą maską na podeście. Gdy tylko ją zebrałam, całe otoczenie zaczęło się trząść i zawalać. Wyszłam na pierwszy pomost i poczekałam, aż przede mną opadną kamienie, po czym przeskoczyłam dalej. Musiałam się wrócić całą drogę do wejścia (do bagna), po drodze uważając na spadające kawałki sufitu i rozległe dziury wypełnione lawą. W końcu doszłam do bagna, ale jego już tam nie było. Przeskoczyłam przepaść i odczekałam, aż spadną kamienie, po czym skoczyłam na skos na lekko ukośną półkę po prawej. Doszłam do jej końca i skokiem z rozbiegu dostałam się do platformy na prawej ścianie. Krata przede mną była zamknięta, więc jedyną nadzieją był mały korytarzyk po prawej. Wskoczyłam na drabinę i zeszłam na sam dół, pobiegłam do końca korytarza, zjechałam po pochylni, ominęłam krużganki i pociągnęłam za wajchę. Nie tylko otworzyła ona klapę pod koniec tunelu, ale także opuściła wielki kamień przy sekrecie 3. Wspięłam się po drabinie i przeskoczyłam w korytarzyk po lewej. Przeszłam przez kratę i znalazłam się w pomieszczeniu ze snopem światła. Umieściłam maskę w jednym z otworów i pobiegłam na górę, do trzeciego sekretu. Opadnięty kamień pomógł mi w dostaniu się na drabinę, która zaprowadziła mnie do ostatniego sekretu w grze!!!! (SEKRET 3). Po jego zabraniu pobiegłam do górnej części pomieszczenia ze snopem światła i weszłam do korytarza „Ognia" (na górze, naprzeciwko „Ziemi").

2. Na końcu korytarza doszłam do pokoju z kolumnami wystającymi z lawy. Na suficie zobaczyłam płaskorzeźbę przedstawiającą schemat tych kolumn i miejsc, gdzie mam się dostać. Podeszłam do drugiej od lewej i skoczyłam na nią z wyskoku. Potem długim skokiem doleciałam do kolumny najbardziej przy ścianie. Kolejny skok z wyskoku z uchwytem na kolumnę przede mną i skok z miejsca na filar z apteczką i amunicją. Tu musiałam uważać, gdyż ta kolumna była pułapką - można na niej było stać tylko przez jakieś trzy sekundy, po czym zapalała się. Dlatego zrezygnowałam z przedmiotów i przeskoczyłam na wprost, na pomost. Weszłam ostrożnie w korytarz i przeskoczyłam zapadnię w podłodze, zebrałam trochę dalej apteczkę i wróciłam do zapadni. Zjechałam do pomieszczenia z pięcioma kamiennymi smokami zionącymi ogniem i jeziorem lawy pod nimi. Zauważyłam, że w świetle ogni błyszczą się niewidzialne platformy. Najpierw wykonałam skok z rozbiegu na pierwszą z nich i szybko odskoczyłam do tyłu chwytając się krawędzi. Poczekałam aż smok przestanie dmuchać, podciągnęłam się i wykonałam skok z miejsca chwytając się krawędzi kolejnej platformy. Powtórzyłam to trzykrotnie, po czym czekało mnie jeszcze trudniejsze zadanie. Musiałam przeskoczyć na platformę po prawej, na której był przełącznik wyłączający ostatniego smoka. Dostanie się do końca planszy okupiłam kolejnymi skokami na niewidzialną platformę i skokiem z rozbiegu. Na końcu korytarza zobaczyłam maskę na podeście, ale podeszłam powoli i wskoczyłam w odpowiednim momencie w lewą stronę, aby ominąć kaganek. Zabrałam maskę i wyszłam wyjściem po prawej. Ponownie dostałam się do planszy z maskami. Zdobytą przed chwilą, umieściłam w otworze i pobiegłam wyżej. Teraz zdecydowałam się iść w lewy korytarz, oznaczony jako „Wiatr" (nie bardzo wiedziałam jednak dlaczego?!).





3. Po dojściu do końca korytarza czekała mnie zabawa w korytarzach labiryntu. Nie będę tu opisywała wszystkich skrętów, gdyż zajęłoby to strasznie dużo miejsca, a i tak część z Was mogłaby się zgubić. Najważniejsze jednak, że zwiedzając znalazłam kilka przydatnych przedmiotów. W końcu musiałam dojść do pomieszczenia z dwoma pochylniami i beczkami pełnymi kolców. Plan miałam taki - weszłam na tę po lewej i gdy beczka zaczęła się turlać w moją stronę, przeskoczyłam w bok na drugą pochylnię. Po kilku podobnych skokach dostałam się wreszcie na sam szczyt i zebrałam maskę z podestu. Pociągnęłam za wajchę i doszłam do wody, którą dopłynęłam do pomieszczenia z maskami. Kolejna powędrowała do odpowiedniego otworu. Weszłam wyżej i odwiedziłam ostatni już korytarz - po prawej stronie słupa światła. Ten był oznaczony jako „Woda".

4. Podeszłam do końca tunelu i obejrzałam się na dół - pode mną był basen, w którym zauważyłam wielkie wiatraki. Domyśliłam się, że nie są one dobre dla zdrowia, więc skoczyłam w do wody w odpowiednim momencie. Na środku pomieszczenia był most, na który wyszłam, ale szybko się schyliłam i przeczołgałam w jego drugi koniec. Tam w wodzie znalazłam apteczkę. Wróciłam do basenu z ostrzami i popłynęłam do tunelu na środku dna - doprowadził mnie do pokoju z ostrzem na środku oraz czterema otworami za nim. Najpierw wpłynęłam w te po lewej stronie. Zaczerpnęłam powietrza, pociągnęłam za wajchę i szybko dostałam się do wejścia po prawej. Przez otwartą klapę dopłynęłam do pokoju z otworem na szczycie i parami ostrzy po dwóch stronach. Po nabraniu powietrza w płuca sprawdziłam, że po jednej ze stron krata jest otwarta. Popłynęłam tam i na końcu korytarza pociągnęłam wajchę. Zauważyłam też szczelinę w ścianie, z której przyjdzie mi potem skorzystać. Wróciłam się do poprzedniego pomieszczenia i popłynęłam na drugą stronę, do teraz otwartego tunelu. Dostałam się do ołtarzyka z ostatnią maską, po zebraniu której zabrałam kryształ po prawej i pociągnęłam za wajchę. Wskoczyłam do wody i popłynęłam do wspomnianej wcześniej szczeliny - nią dostałam się do wiatraka z czterema otworami. Tym razem wybrałam dolną ścieżkę, która doprowadziła mnie do znanej mi już planszy ze słupem światła. Zamontowanie ostatniej maski we wnęce spowodowało jego wyłączenie i możliwość zejścia do tunelu w jego miejscu. Podeszłam do pochylni i zjechałam do końca levelu!

Level 19 Meteorite Cavern

Po mało apetycznym wstępie, gdzie doktorek przemienił się w obrzydliwego pająka, musiałam z nim walczyć. Była to najtrudniejsza walka w mojej obecnej przygodzie, co mnie nie dziwiło, w końcu trafiłam na końcowego bossa. Taktyka na jego pokonanie nie była trudna, ale wymagała dużej precyzji, sporej dozy wyczucia i perfekcyjnego opanowania klawiszy. Na okrąg-







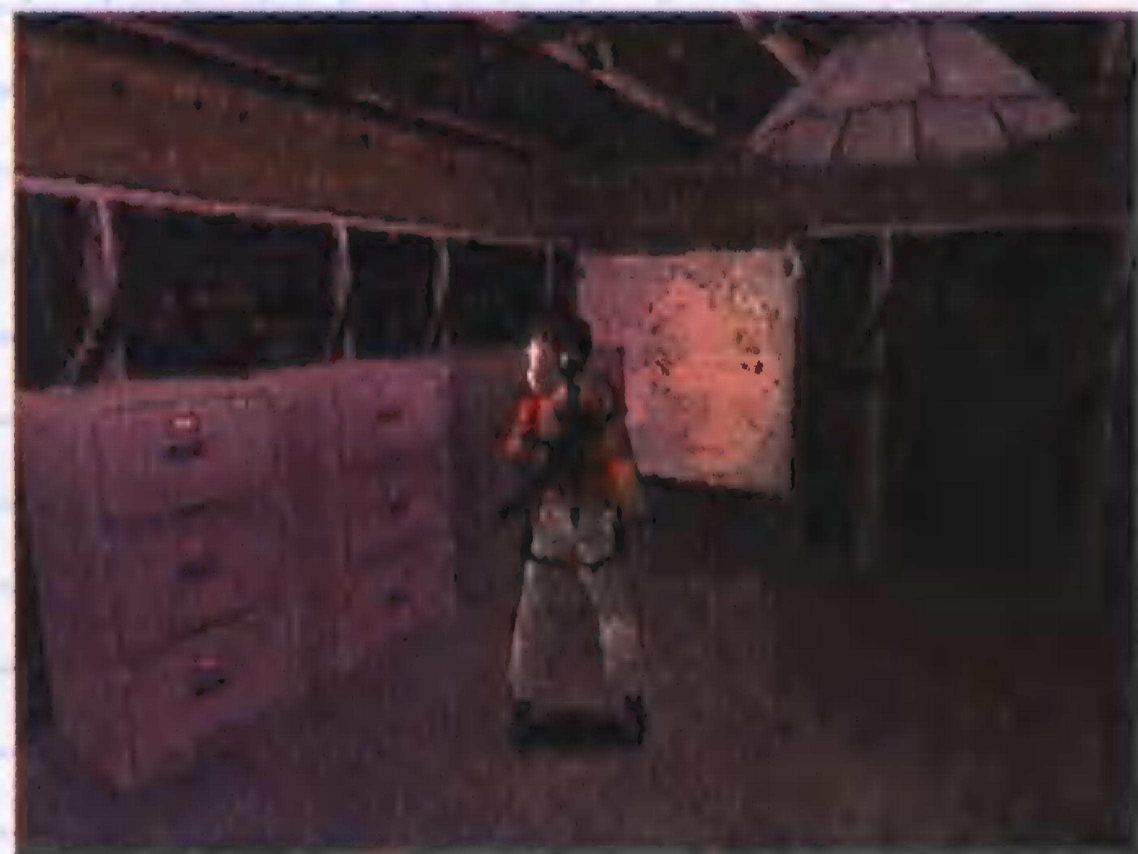




łej arenie, dookoła biegał pająk, zaś w czterech wnękach ustawionych na krzyż, umieszczone były cztery części meteorytu. Zrobiłam tak – oddałam kilka strzałów z „orzełka", przebiegłam sprintem na drugą stronę, wykonałam flipa i strzelałam w niego, dopóki nie upadł. Wtedy kolejnego flipa w kierunku korytarza z artefaktem, szybki sprint, zebranie części i powrót na arenę. Czynność tę powtórzyłam cztery razy (musiałam też uważać, aby nie pozwolić pająkowi podejść za blisko, bo wtedy strzelał zielonym pociskiem, od którego nie dało się uciec, a który zabijał natychmiast). Gdy zebrałam wszystkie części artefaktu, w środku planszy opuścił się meteoryt i pająk wreszcie stał się śmiertelny. Wpakowałam w niego ostatnią porcję ołowiu, co skończyło się widowiskowym „zejściem". Teraz podbiegłam do drabiny nad lawą (koło jednego z korytarzy) i skokiem z rozbiegu i uchwytem znalazłam się na niej. Wspięłam się na balkonik, weszłam do środka i skręciłam w korytarzyk po lewej. Przeczołgałam się na półkę i wskoczyłam na „lepki" sufit, którym przeciągnęłam się do końca. Opadłam na półkę skalną, przeskoczyłam na kolejną i wspięłam się na powierzchnię. Gdy wbiegłam na teren obozu zaatakowało mnie pięciu strażników, z których najgroźniejszy był jeden, z miotaczem ognia. Po ich eksterminacji nadleciał helikopter, więc pobiegłam na lądowisko. Skoczyłam do środka, sprzątnęłam pilota i wzięłam stery w swoje ręce. Po kilku niebezpiecznych akrobacjach i po posłaniu pościgu do diabła odleciałam w siną dal. Właśnie ukończyłam grę, ale czy aby na pewno. Poczekałam na napisy i nagrałam stan gry po zakończeniu wszystkiego i po jej powtórnym wgraniu okazało się, że mam do zabawy jeszcze jeden, bonusowy level.

Level 20 All Hallows

Aby dokończyć dzieła musiałam wrócić do Londynu. Jak się okazało znalazłam się koło katedry. Zjechałam długą pochylnią i wylądowałam przed wielką kopułą. Ponieważ na dole niczego nie znalazłam, więc poszukałam wysokiej kolumny koło ściany. Wspięłam się na nią, przeskoczyłam na metalową platformę przede mną, potem na kolejną i na jeszcze następną. W końcu znalazłam się na balkoniku dookoła środkowej kolumny. Stąd miałam dwie drogi. Najpierw przeskoczyłam z miejsca na pochyłą półkę przy ścianie, skąd wdrapałam się dwie platformy wyżej (zebrałam apteczkę i Uzi), po czym zeszłam niżej (do ukośnej części pomostu) i wyskoczyłam na siatkę w suficie. To pomogło mi się dostać do samotnej kolumny na wprost. Niespodziewanie wyskoczyły też na mnie nietoperze, ja jednak postanowiłam sprawdzić, co kryje w sobie wnętrze ich siedliska. Tam znalazłam kryształ i apteczkę. Wyszłam z gniazda i musiałam powtórnie przebyć znaną mi drogę po metalowych platformach. Gdy dotarłam do półki na środku sali udałam się na wprost, do półki z flarami. Teraz czekała mnie trudny skok, ale też bardzo niebezpieczny, więc upewniłam się że mam prawie pełną energię. Musiałam wyskoczyć z rozbiegu na kolumnę po prawej, wyskoczyć na sufit i przeciągnąć się na drugą stronę. Nie przechodziłam do końca, tylko opuściłam się trochę wcześnie, upadłam na pochyłą kolumnę i zjechałam na kruchy kawałek podłogi. Podłoga szybko się zarwała, a ja spadłam kilka dobrych metrów w dół - straciłam przy tym sporo energii. Wylądowałam na wiszącej, metalowej półce, na której znalazłam apteczkę. Przede mną zauważyłam także półkę z flarami. Przeskoczyłam tam, zabrałam flary i wykonałam skok z miejsca na organy pod witrażami, gdzie w małej wnęce znalazłam naboje do Uzi i apteczkę. Po lewej stronie zauważyłam wejście do korytarzyka, więc przeskoczyłam na tamten tarasik i weszłam do środka. Pociągnęłam za wajchę i wybiegłam na zewnątrz, po czym zeskoczyłam na kwadratową platformę pod tarasem. Z niej spadłam na sam dół katedry. Pobiegałam dookoła i znalazłam półki z książkami, po których mogłam się wspinać. Po jednej stroni znalazłam apteczkę, zaś po drugiej dalszą drogę - wajchę otwierającą drzwi na dole sali. Udałam się tam i szybko przebiegłam przez zapadającą się podłogę. Nacisnęłam wajchę i wróciłam po suficie do głównej sali. Teraz odnalazłam organy i weszłam po nich wyżej, potem przeskoczyłam na półkę przede mną (blisko ołtarza na środku) i ponownie dostałam się na tarasik z pierwszą wajchą. Weszłam do korytarzyka i z jego krawędzi wyskoczyłam pod sufit i przeciągnęłam się w lewo. Na końcu puściłam się i szybko chwyciłam krawędzi platformy, po czym podciągnęłam się na półkę. Zanim skorzystałam z wyciągu, odszukałam ścianę z siatką, dzięki której weszłam w posiadanie Vault Key. Teraz dopiero zjechałam nad kolcami za pomocą wyciągu. Nie jechałam jednak do końca, tylko puściłam się tak, aby wylądować przed pochylnia, gdyż w przeciwnym wypadku wyjechałabym poza katedrę. Po prawej stronie zobaczyłam wąską szczelinę w ścianie, do której dostałam się skokiem z miejsca. Doszłam do końca, opuściłam się niżej i ukryte przejście stanęło otworem. Weszłam do środka i dobiegłam do miejsca. gdzie stanęłam przed odcinkiem korytarza z kolcami. Teraz musiałam ustawić się po jednej ze stron (nie na środku) i wyskoczyć się chwytając sufitu. Szybko przeciągnęłam się do przodu, ale puściłam się kawałek przed końcem, lądując w wodzie. Przepłynęłam do końca, uważając na zgniatacz za zakrętem, wyszłam na brzeg i przeczołgałam się do przycisku. Wróciłam kawałek, wspięłam się po wysokiej siatce i w następnym korytarzyku przeskoczyłam zapadnię. Dobiegłam do organów, wspięłam się na nie i wskoczyłam w długą studnię, którą przed chwilą otworzyłam. Wylądowałam w wodzie i wyszłam na brzeg. Po wyjściu użyłam w zamku klucza i zebrałam apteczkę z korytarza po lewej. Pobiegłam w prawo i wskoczyłam do wody, aby zwiedzić podwodne korytarze. Płynąc dwa razy na prawo znalazłam kryształ, zaś na końcu jednego z pierwszych korytarzy wyjście na powierzchnie (trochę oświetlone, więc widziałam z daleka). Po wyjściu na brzeg zaatakował mnie strażnik z psem, których załatwiłam jak wszystkich, co przeszkadzali mi w misji, po czym odszukałam na jednej ze ścian drabinę. Po wspięciu się na górę definitywnie zakończyłam grę. Hurrrraaaaa! **Baron Jack**







wciśnij select aby użyć sygnał.



Aby kody zadziałały, musisz w main menu wybrać opcję password i jako hasło musisz wpisać:
Odblokowanie wszystkiego
MAXCHEAT – odblokujesz wszystkie ligi, tryb mirror i inne ciekawe rzeczy
Wszystkie trasy spod poziomu Easy:
EEFNIEBA – teraz, po wybraniu poziomu na Easy rozpocznij wyścig

APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Nintendo 64 i PC.

Sid Meier's Alpha Centauri

• **PC CD**

Podczas gry, wciśnij **Ctrl+K** aby włączyć edytor mapy. Następnie wpisz jeden z następujących kodów, aby uaktywnić daną funkcję:
[Shift]+[F5] - zmiana roku
[Shift]+[F1] - stworzenie jednostki
[Shift]+[F2] - odkrycia
[Shift]+[F4] - edycja jednostek energii
Y - cała mapa
[Shift]+[F6] - zabija przeciwnika
[Shift]+[F3] - resetuje widok
0+[Shift]+[F8] - oglądanie sekwencji FMV
[Shift]+[F7] - oglądanie powtórki









Max Power Racing

• **PSX**

Aby kody zadziałały, musisz wybrać tryb arkadowy, a następnie podświetlić jedno z następujących miejsc:
Tor Max Power:
Podświetl Peru i wciśnij koło, kwadrat, R2(2), R1(2)
Wszystkie tory:
Podświetl Afrykę i wciśnij R1, R2, R1, L1, kwadrat, L1
Samochody GTI:
Podświetl Rzym, następnie wciśnij L1, koło, R1, kwadrat, L2, kwadrat
Mocne samochody:
Podświetl U.K. i wciśnij R1, kwadrat, L1, koło, R2, koło



Excessive Speed

• **PC CD**

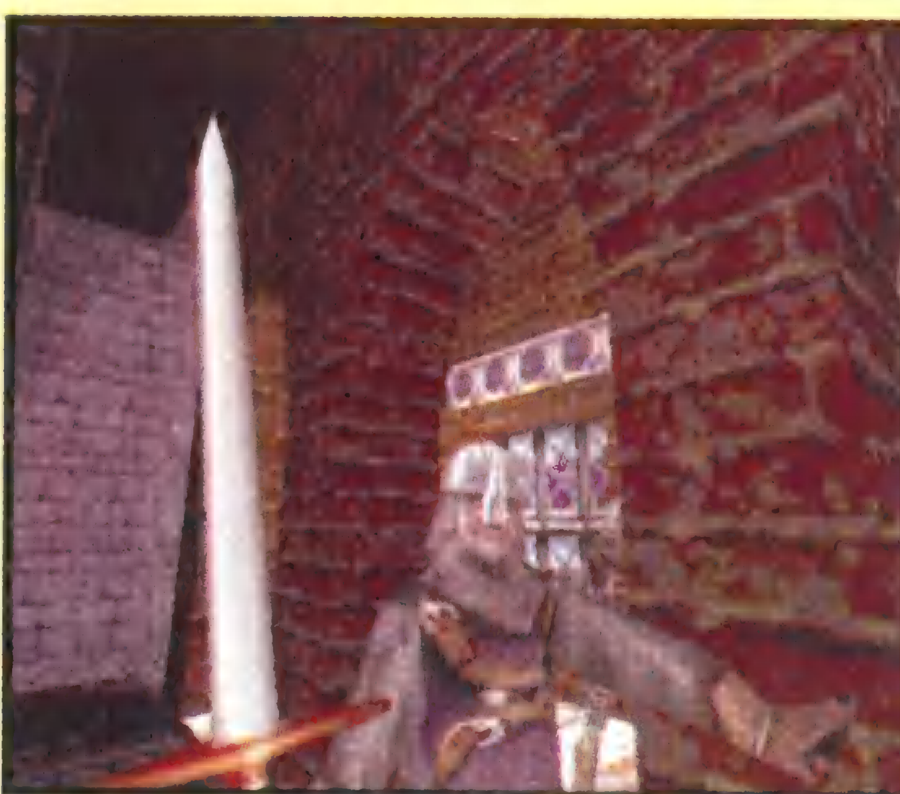
Oto kilka naprawdę ciekawych kodów do tej gry:
addlife - dodaje życia
addenergy - dodaje energii
addshield - dodaje pancerz
addturbo - dodaje turbo
addmissile - dodaje pocisków
addmine - dodaje miny
winrace - wygrywasz wyścig
winflygame - tryb latania
addghost - samochód - duch
addearthquake - trzęsienie ziemi

się dostać do samotnej kolumny na wprost. Niespodziewanie wyskoczyły też na mnie nietoperze, ja jednak postanowiłam sprawdzić, co kryje w sobie wnętrze ich siedliska. Tam znalazłam kryształ i apteczkę. Wyszłam z gniazda i musiałam powtórnie przebyć znaną mi drogę po metalowych platformach. Gdy dotarłam do półki na środku sali udałam się na wprost, do półki z flarami. Teraz czekała mnie trudny skok, ale też bardzo niebezpieczny, więc upewniłam się że mam prawie pełną energię. Musiałam wyskoczyć z rozbiegu na kolumnę po prawej, wyskoczyć na sufit i przeciągnąć się na drugą stronę. Nie przechodziłam do końca, tylko



Thief: The Dark Project

• **PC CD**

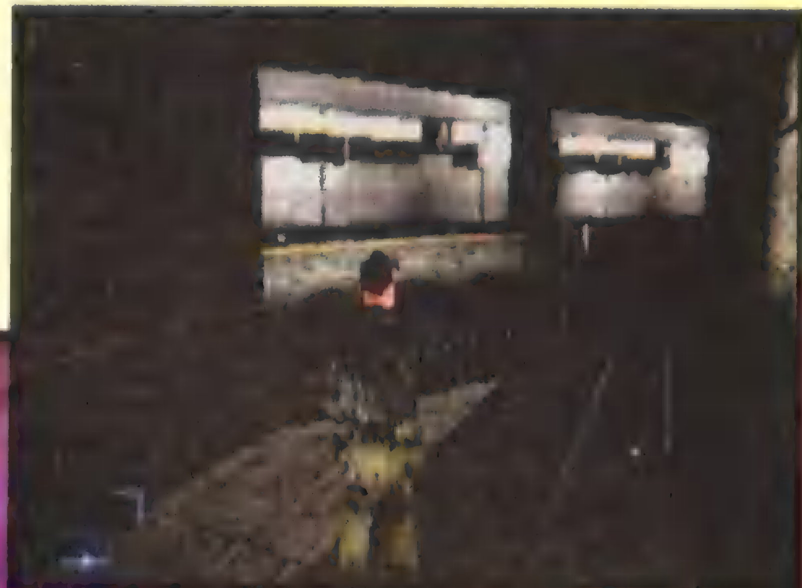


• Wciśnięcie **Control-Alt-Shift-End**, spowoduje zakończenie bieżącej misji i przejście do następnej.
• Dodaj do pliku dark.cfg linię **„cash_bonus"**, będziesz miał więcej kasy.
• Poprzez wpisanie do pliku dark.cfg linii **„starting_mission X"**, gdzie **X** jest numerem poziomu, który włączy się po rozpoczęciu gry.
• Dodaj do pliku dark.cfg linię **„cash_bonus 3000"** i uruchom grę. Kiedy dotrzesz do ekranu **„Loadout"**, szybko naciśnij ESC, potem SAVE, a następnie wróć do Windows. Uruchom ponownie grę i załaduj grę, którą przed chwilą zachowałeś. Powrócisz do ekranu **„Loadout"**, i będziesz miał 3000 sztuk złota. Możesz powtarzać tę operację do woli.

Syphon Filter

• **PSX**

Wybór misji:
Zapauzuj grę, wybierz ekran opcji, podświetl „Select mission", następnie wciśnij Lewo + R1 + L2 + Select + Square + X.
Wszystkie rodzaje broni i nieograniczona amunicja:
Zapauzuj grę, podświetl „Weapons". Potem wciśnij Prawo + L2 + R2 + Koło + Kwadrat + X. Uwaga – dostaniesz jedynie bronie normalnie dostępne na danym levelu.
Amunicja do Silenced 9mm:
Zapauzuj grę, podświetl „Silenced 9mm" w opcji „Weapons", następnie wciśnij Lewo + L1 + R2 + Koło + Kwadrat + X. Jeśli wklepałeś prawidłowo, Gabe powie „Understood".
Słabi wrogowie:
Zapauzuj grę, podświetl opcję „Map", i naciśnij Prawo + L2 + R1 + X. Jeśli wpisałeś kod prawidłowo usłyszysz śmiech.









Speed Busters

• **PC CD**

Wpisz jeden z następujących kodów na początku wyścigu:
fulofit – nie kończące się nitro
choperview – w lewym dolnym rogu widok Choppera
notimelim – checkpointy wyłączone



Zero Degree Fighter Combat

• **PC CD**

Kody wpisz w konsoli.
ADD-MRCRANKY – dodaje jednego wroga
ADD-MOB – dodaje 10 nowych wrogów
DEMOWRITE – rozpoczyna zapisywanie DEMO pliku
DEMOPLAY – odgrywa plik DEMO
DEMOSTOP – kończy zapisywanie DEMO pliku
IAMBECMEDEATH – dodaje Nuke'a
BETTERTHANTESLA – dodaje EMD
TAKETHE STICK – włącza Autopilota
CUETHECREDITD – wyświetla kredyty
ZEUS-23 – włącza autodziałko

WCW Nitro

• **PC CD**

• **Wszyscy zawodnicy:**
Na ekranie tytułowym naciśnij cztery razy klawisz V, spację, Q, T i jeden raz H.
Jeśli wpisałeś kod prawidłowo usłyszysz dźwięk.
• **Wszystkie gongi**
Na ekranie tytułowym naciśnij spację, T, V, Q, spację, T, V, Q, H. Jeśli wpisałeś kod prawidłowo, usłyszysz dźwięk. Następnie, wejdź do options menu i zmień gong na Disco, Texas, Reck, Room, 1984, Hive lub inne opcje.
• **Omijanie gongów:**
W menu opcji wciśnij V, Q, V, Q. Jeśli wpisałeś kod prawidłowo, usłyszysz dźwięk. Gong będzie przyśpieszany za każdym razem, kiedy naciśniesz H.



Test Drive 5

• **PC CD**

Na ekranie opcji wpisz:
I have the kay – wszystkie samochody
Cup of Choice – wszystkie trasy
That takes me back – dostajemy odwrócone trasy

Rollcage

• **PSX**



Wszystkie trasy spod poziomu Hard
EEFPHMBC – teraz wybierz poziom Hard i zacznij wyścig
Wszystkie trasy z poziomu Expert
HEMPCMDD – wybierz poziom na Expert i rozpocznij wyścig
Sygnał Powietrzny
AIRHORNS – teraz, podczas gry wciśnij select aby użyć sygnał.

Aby kody zadziałały, musisz w main menu wybrać opcję password i jako hasło musisz wpisać:
Odblokowanie wszystkiego
MAXCHEAT – odblokujesz wszystkie ligi, tryb mirror i inne ciekawe rzeczy
Wszystkie trasy spod poziomu Easy:
EEFNIEBA – teraz, po wybraniu poziomu na Easy rozpocznij wyścig



V-Rally '99

• **N64**

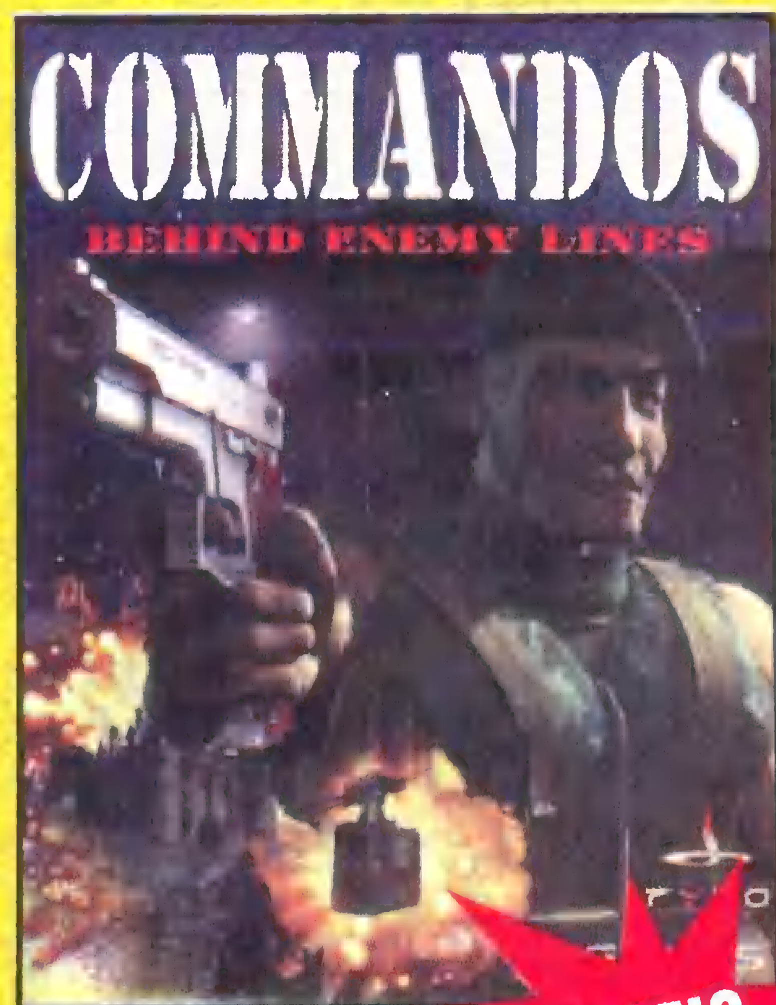
Włączanie Cheat Mode:
Na ekranie z napisem „Press Start", wciśnij L+R, C-lewo, C-prawo, L+R. Wciśnij start, następnie na ekranie wyboru trybu, przytrzymaj Z wciśnij L podczas gdy „Cheat mode" uaktywniony jest na dole ekranu.



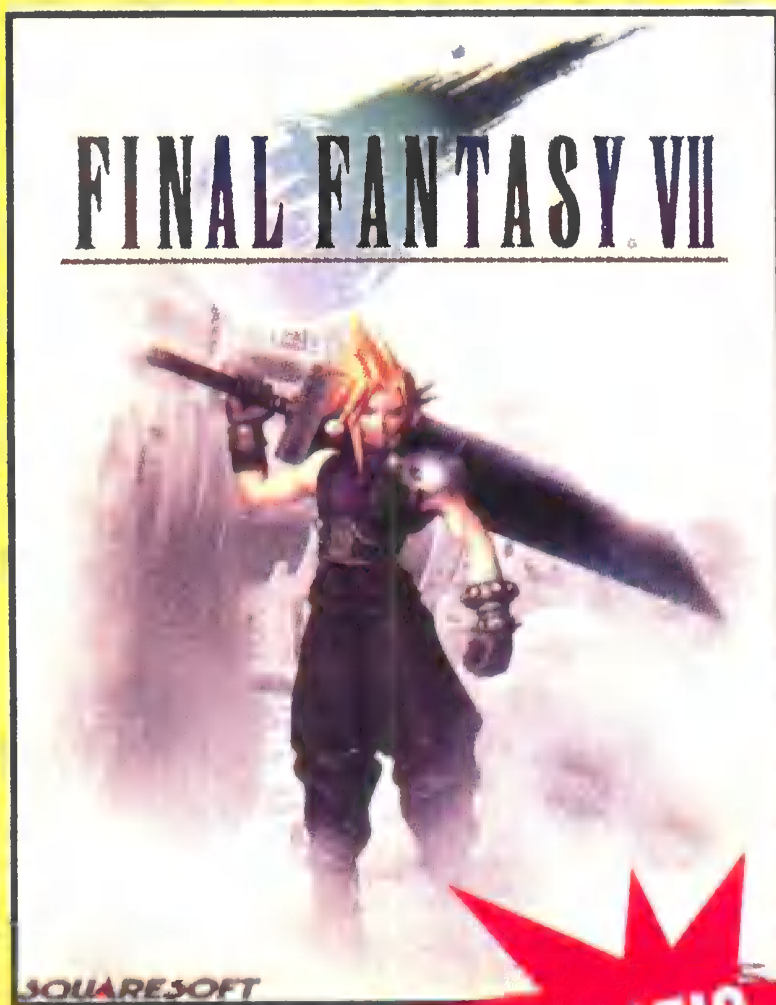
WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA PRENUMERATY

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

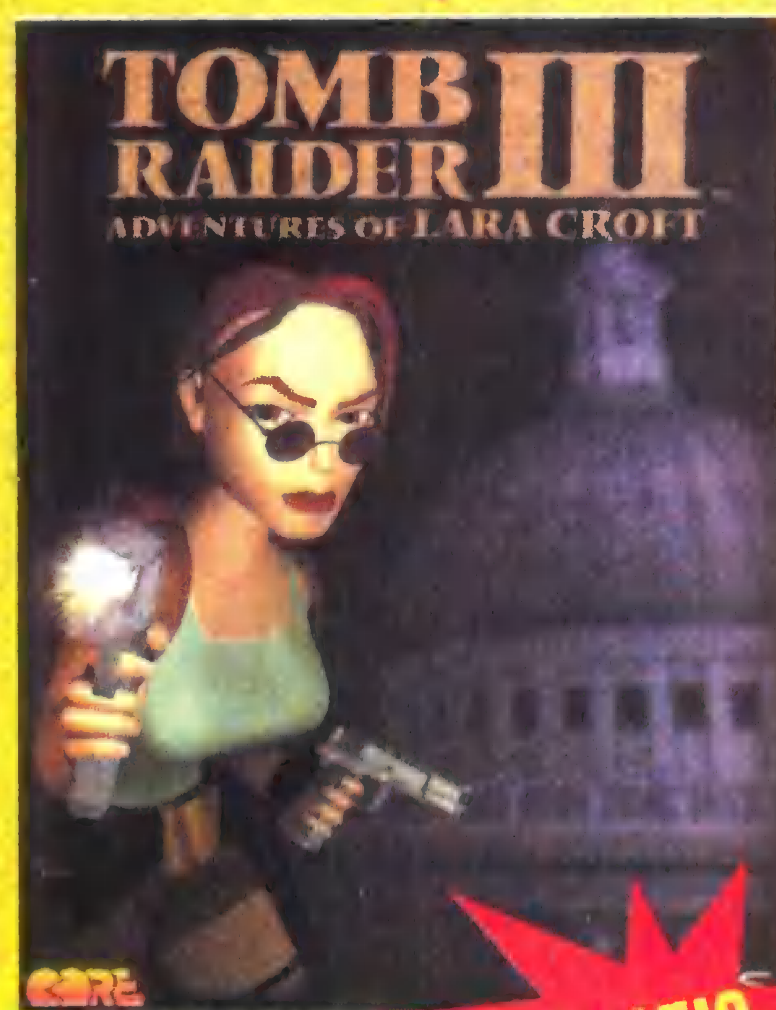
***Każdy** kto do końca maja br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 6 zamieszczonych poniżej gier.*



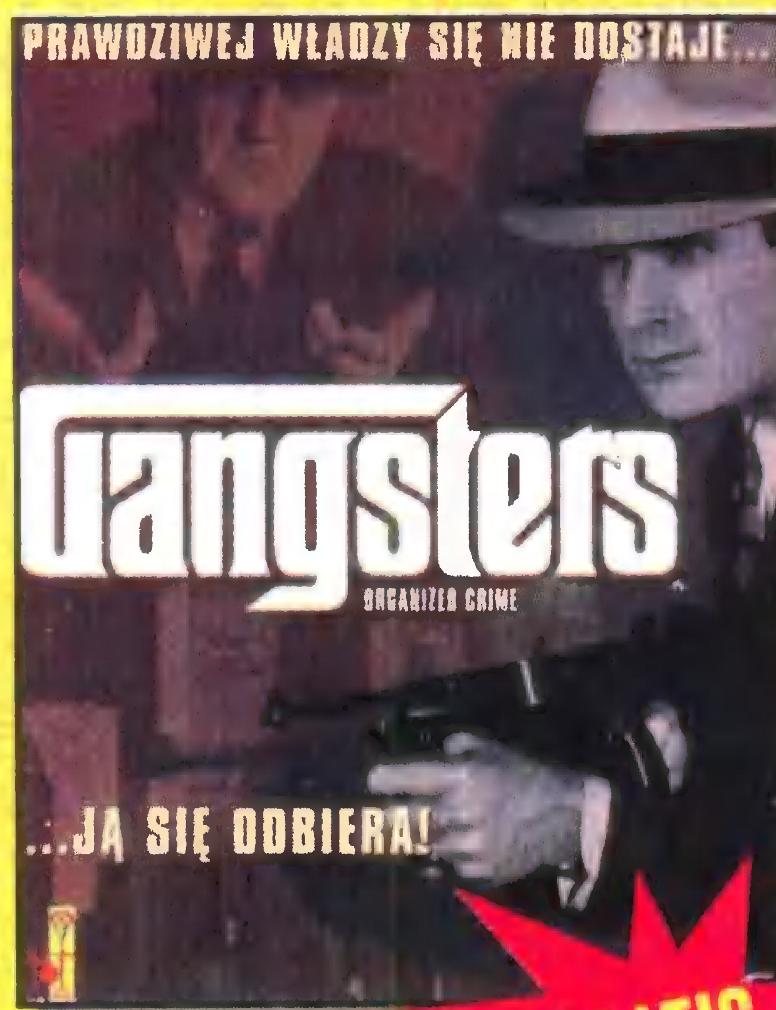
COMMANDOS GRATIS



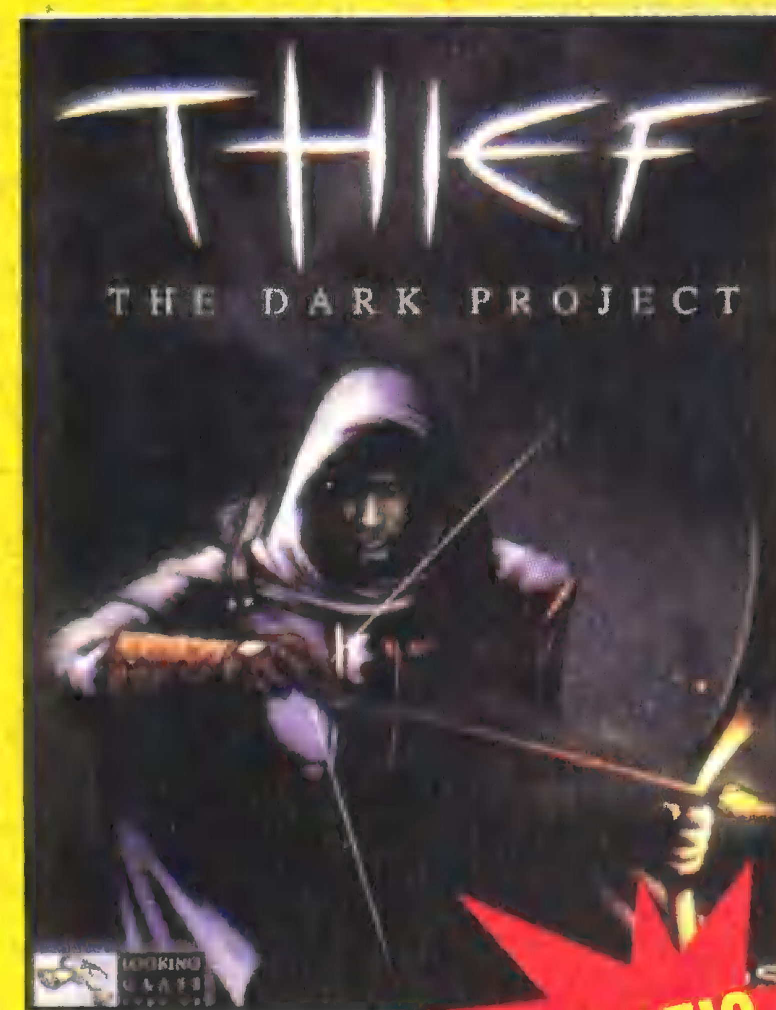
FINAL FANTASY GRATIS



TOMB RAIDER 3 GRATIS



GANGSTERS GRATIS



THIEF GRATIS



MIGHT & MAGIC GRATIS

***Jak zamawiać.** Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 6/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego.*

***Uwaga!** Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 40 dni i nadana zostanie oddzielnie.*

***Adres redakcji:** Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 30.05.99

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Witam! Ponieważ ostatnio wszyscy wszystko reformują (rząd np. oświatę, a naczelny – „GK"), postanowiłem, że nie będę w tyle i też coś zreformuję. Padło oczywiście na konkursy. Od tego numeru będą dwa osobne: Konkurs PC i PSX. Pytania będą ściśle związane z daną maszyną (lub tematami jej pokrewnymi). Chciałbym Was też zachęcić do podsuwania jakichś fajnych pomysłów dotyczących nowej formuły konkursów. Najlepszego pomysłodawcę uhonoruję dobrą, oryginalną grą.

Krzychoo

KONKURS PC

Odpowiedzi na pytania z ostatniego numeru:

1. W grze „World League Soccer'99" autorzy oddali do dyspozycji gracza aż 9 lig.
2. W „Pięciopaku '98" dostępne są: „Clash", „3 Czaszki Tolteków", „Podwójne kłopoty Buda Truckera", „Zagadki Lwa Leona" oraz „UFO-s".
3. Akcja gry „Alpha Centauri" toczy się w XXII wieku (rok 2101).

Nagrody wylosowali:

1. Darek Linda z Gubina grę „Delta Force".
2. Bartek Maniakowski ze Świebodzina dostaje grę „X-Wing vs Tie Fighter".
3. Darek Połeć z Sochaczewa wygrał grę „Croc".
4. Marek Warski z Warszawy wygrał grę „Risk".

Pytania na ten miesiąc:

1. Jak nazywa się główny bohater gry „Mortyr"
2. Podczas której wojny światowej toczy się akcja gry „Red Baron 3D"?

Nagrody:

1. „X-Wing Alliance"
2. „F-16 Agressor"
3. „Afterlife"
4. „Battleship"

KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z ostatniego numeru:

Nowy tryb wyścigu zawarty w „Need For Speed 4" będzie się nazywał High Stakes.

Nagrodę, grę „Vigilante 8" otrzymuje Maciek Rodak z Łęczycy.

Pytania na ten miesiąc:

1. Ile procent mocy konsoli będzie wykorzystywało „Gran Turismo 2"?
2. Z jaką prędkością (podaj w MHz) będzie działał procesor konsoli „PlayStation 2"?

Nagrody: 1. „Guardians Crusade"
2. „Premier Manager 99"



LISTY

Eeech, wreszcie majowe słoneczko grzeje moje stare kości. Panienki chadzają w śmiertelnie (dla mojego steranego serca) krótkich spódniczkach, trawka zielenieje radośnie... Gdyby nie praca w redakcyjnym bunkrze i „oślepiający" blask monitora, pewnikiem leżałbym z moim Maleństwem na jakiejś trawce i spokojnie chłonął uroki natury. Ale są jeszcze listy od Was...

Na początek przykładowa prośba, jedna z tych, które w ilości kilku sztuk spływają do naszej redakcji co miesiąc...

(...)"Chciałbym prosić redakcję GK o to, żeby zechciała znaleźć jakiegoś sponsora, który ufundowałby mi komputer. Moich rodziców nie stać na zakup maszyny, więc stąd ta prośba." (...)

nazwisko do wiadomości redakcji

Prawdę mówiąc z wielkim smutkiem przychodzi mi na takie listy odpowiadać negatywnie. Nasza redakcja nie zajmuje się działalnością charytatywną i tylko czasami udaje się nam wcisnąć temu podobne listy znajomym przedstawicielom firm hardwarowych, choć żadnej pewności na spełnienie Waszych próśb nie ma. Dlatego prosimy o nieprzesyłanie temu podobnych próśb - po prostu nie możemy Wam pomóc. Wszystkim tym, którzy maszyny nie posiadają, lub zamierzają ją kupić, czuje się w obowiązku wytłumaczyć, że kupno wymarzonego komputera jest dopiero początkiem wielkiej zabawy w komputeryzację. I początkiem wielkich wydatków! Nie ma się co łudzić, jeśli masz samochód, to nie będzie on jeździł na powietrze. Karta turbo, trochę więcej pamięci, kilka gierek (nie daj Boże programów multimedialnych) i nasze portfele chudną w zastraszającym tempie. A o tym zresztą za chwilkę...

„Mam do was takie pytanie: Obecnie posiadam PII 350, Rivę TNT i 128 MB RAM. Niektóre gry - np. „Sin" na tym sprzęcie po włączeniu maksymalnej rozdzielczości (jaką wytrzyma mój monitor: 1600 na coś tam), full wszystkich detali, w niektórych momentach potrafi się „krzaczyć" i wysiadają tekstury." (...)

Adaś Ch., Warszawa

Chłooopie! Życzę wszystkim giercmanom na miesiąc maj 1999 roku takiej konfiguracji. Po prostu nas wymiotłeś! Jeśli zaś chodzi o Twój problem, Adamie. Najprawdopodobniej wadliwym ogniwem w tej konfiguracji jest Riva TNT. Nie podałeś czy wyżej wymienione problemy występują przy niższych rozdzielczościach. Sądzę jednak, że chodzi właśnie o Rivę, której obsługa teksturek nie jest niestety najlepsza. Jako rozwiązanie proponowałbym zakup Voodoo 2, a nie dołożenie nowych 128 MB RAM (sic!). Nawet wyjdzie to taniej. Od razu chciałbym się zastrzec, że nie jestem tajnym agentem firmy 3Dfx - po prostu na własnej skórze wypraktykowałem wszelkiej maści konfigurację i wraz z nieodłącznym Suicidem stanowimy chodzące biuro porad technicznych. Howgh!

(...) "Przeglądając Wasze pisemko, zabrakło mi miejsca, w którym można by było przeczytać o najnowszych gadżetach hardwarowych. Jednostronicowa rubryka Hardware chyba jest zbyt skromna, więcej strooooon!"(...)

Jarek Pydzik, Orzechów

Vox Populi, Vox Dei - jak mawiali starożytni. Nawet nie pytajcie, ile krwi i potu kosztowało nas (czyli mnie i Suicida) wyszarpanie odpowiedniej ilości miejsca dla działu hardwarowego. Oto i efekt - Hardware już na dwóch stronach! Mamy nadzieję, że znajdziecie tam full materiału, który bedzie dla Was prawdziwą pomocą w bojach z Waszymi maszynkami.

(...) "Przeczytałem miesiąc temu w Waszej rubryce list gościa psioczącego na PIII. Czy ten tuman nie zdaje sobie sprawy z tego, że tylko w ten sposób nasze domowe „piece" będą w stanie wytrzymać walkę z konkurencyjnymi platformami (czyt. konsolami)." (...)

Dominik Samoń, Wałbrzych

Nooo, tak. Tego się spodziewałem. Wejście nowego procka ze stajni Intela od razu ustawiło ludzi po obu stronach barykady z napisem „Moje Pieniądze". Dyskusja jest długa jak kolejki przed mięsnym za komuny i równie bezpłodna jak plenum KC. Dlaczego - bo za jakiś czas (góra półtora roku) na rynek wypłynie nowy procek Intela, a my będziemy musieli w imię kompatybilności i wygodnictwa płynącego z przyzwyczajeń przełknąć gorzką pigułkę w postaci nowego wydatku. Obecnie wiemy już, że nowy PIII 450 MHz kosztuje ok. 3000 zł. To nie są ceny „na każdą kieszeń" (jak twierdzą ludzie z Intela), a przynajmniej nie na moją. Wiem, że jednocześnie spadną ceny procków klasy PII, ale i tak trzeba je będzie za jakiś roczek wymienić, jeśli się chce „być na topie". Producenci oprogramowania zatrudnią kolejnych debili nie potrafiących poskładać przyzwoitej pętli w C i zaoferują nowe produkty reklamując je jako „najlepsze gry wszech czasów potrzebujące jeszcze więcej mocy". Ekonomia albo zabawa - tak oto rysuje się smutna perspektywa.

Mam jeszcze „lepszą" wieść dla wszystkich „zwindowsowanych" (do których i ja należę). Microsoft oficjalnie ogłosił specyfikacje techniczną dla nowego systemu - Windows 2000. Jego Wymagania Techniczne to... (można wziąć nitroglicerynę pod język) zegarek 300 MHZ i 64 MB RAM! Kto już teraz posiada taki sprzęt - ręka w górę! Reszta niech już teraz zobaczy kiedy sąsiadka przynosi emeryturę ;0 Oczywiście nikt nie jest zmuszany do zakupu nowego systemu, ale... chcecie grać? Chcecie. No to pod jakim systemem wychodzić będą gry na PC? Oczywiście, pod Jedynym, Niezastapionym, Wspaniałym i Niedoścignionym! Z tej okazji uchwalono standard „Ready for Win2000", pod którym szybko podpisały się wszystkie najważniejsze firmy produkujące komputery - to przecież żadna sztuka złożyć maszynę, w której znajdzie się dość drogi proc, kilkadziesiąt megsów ramu i oczywiście nieodłączna nalepka z logiem... Jedynie Słusznym.

Jagd52



PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

Właśnie tutaj znajdziecie z wielkim trudem wygrzebane z listów Wasze artworki i dowcipy. Komisja, postanowiła w tym miesiącu nagrodzić dwóch najciekawszych autorów zastrzykiem gotówki w wysokości 50 złociszy na duszę. Czekamy na następnych!

Pewien pijak został przyłapany na tym, że sikał w miejscu publicznym. Przechodzący policjant dopadł go i krzyknął:
- Idziemy do komisariatu!
Gdy szli, policjant zauważył, że pijak ma rozpięty rozporek, powiedział więc do niego:
- Co wy tak, obywatelu idziecie, nie wstyd wam?
- Zawinił, niech idzie pierwszy.

Jakub Opitz, Karpacz

W restauracji podano klientowi zupę. Kiedy jadł, mało sobie zębów nie połamał.
- Kelner! - woła rozeźlony klient - co to za śruba?!
- A co, za 2,50 chciał Pan cały traktor dostać?!

Jakub Opitz, Karpacz

Na łonie natury:
On: - Nie mogę dłużej taić tego, pragnę Cię, Marleno.
Ona: - Patrz, jak pięknie świeci słońce, jak śpiewają ptaszki...
On: - Powiedz tylko słowo, kochanie, a zrobię co zechcesz...
Ona: - Ślub.
On: - Patrz, rzeczywiście pięknie świeci.

Jakub Mach, Konin

Turysta zagaduje bacę:
- Powiedźcie mi baco, jak wy te wszystkie owce liczycie i to tak szybko?
- Ja wcale nie liczę owiec.
- Skąd więc wiecie, czy wam jaka nie zginęła?
- Ja im liczę nogi i dzielę przez cztery!

Jakub Mach, Konin



Jasio wraca ze szkoły do domu po zakończeniu roku szkolnego.
- Pokaż świadectwo!
- Co tam świadectwo, ważne żebyśmy zdrowi byli.

Jakub Mach, Konin

Przyjeżdża krasnoludek pod stację benzynową i żąda:
- Trzy kropelki benzyny poproszę.
- Co? A może jeszcze pierdnąć w oponki.

Jakub Mach, Konin

- Moja siostra to ma szczęście - chwali się kolegom Jaś.
- Dlaczego?
- Była na prywatce i urządzono konkurs. Każdy chłopak musiał pocałować dziewczynę albo dać jej wzamian czekoladę.
- I co?
- Przyniosła 20 czekolad.

Krzysztof Maćkowiak, Słupca



Poszedł Wacek do spowiedzi:
- A powiedz mi Wacku, czy ty chodzisz do lekko prowadzących się dziewczyn?
- Nie, skądże...
- A do tej Hanki Walczaków chodzisz?
- Nie.
- A do Zośki Martyniaków, co jej mąż jest w wojsku?
- Nie.
- A do Kaśki Nowaków, co dwa lata temu owdowiała?
- Nie.
Spowiedź się skończyła i Wacka obległi koledzy:
- Dużo ci ksiądz dał na pokutę?
- No, niemało, ale nie żałuję, bo dostałem sporo fajnych adresów.

Krzysztof Maćkowiak, Słupca

Czerwony Kapturek jeździł po lesie rowerem. Zobaczył go wilk, napadł i zabrał rower, który szybko pogiął. Zrozpaczony Czerwony Kapturek spotkał po chwili niedźwiedzia i poskarżył mu się na swój los. Niedźwiedź złapał wilka, pobił straszliwie i pouczył:
- Jak następnym razem zabierzesz rower Czerwonemu Kapturkowi, to tak go zepsuj, żeby nie było widać.
Po jakimś czasie Czerwony Kapturek pojechał rowerem do babci. Dowiedział się o tym wilk, ubiegł Kapturka i wskoczył w łóżko babci. Wchodzi Kapturek i pyta:
- Babciu, dlaczego masz tak wielkie uszy?
- Żebym cię lepiej słyszała...
- A dlaczego masz takie czerwone oczy?
- To od spawarki.

Daniel Bura, Narewka

Pani na lekcji kazała dzieciom zaprojektować pułapkę na myszy. Obejrzała wszystkie projekty i spytała Jasia dlaczego jego projekt to zwykła deska.
- Bo myszka przychodzi do deseczki, ogląda ją, bierze w łapki i bije się nią w głowę krzycząc: Nie ma serka, nie ma serka!

Daniel Bura, Narewka

Idzie Kubuś Puchatek i Prosiaczek lasem. W pewnym momencie Prosiaczek potknął się i wyłożył jak długi. Puchatek podniósł go i otrzepał ubranko. Prosiaczek zapytał:
- Dlaczego to zrobiłeś?
- Przecież przyjaciele powinni sobie ufać i pomagać.
Idą sobie dalej i w pewnym momencie spostrzegają ul pełen miodu. Puchatek mówi do Prosiaczka:
- Prosiaczku, idź po łyżki, a ja popilnuję.
Prosiaczek pobiegł i gdy po dłuższej chwilce wrócił, zobaczył, że Puchatek zeżarł cały miód.
- Puchatku, dlaczego to zrobiłeś?
- Spadaj, leszczu!

Daniel Bura, Narewka

- Dlaczego z taką niechęcią wracasz do domu?
- Żona od pół roku truje mi nad uchem jeden tekst. Szlag mnie trafia!
- A co mówi?
- Żebym choinkę wyniósł.

Paweł Duda, Czempin

Mama mówi do Jasia:
- Jasiu! Nie huśtaj dziadka!
- Jaaasiu! Nie huśtaj dziadka!
- Jaaasiuuu! Przecież nie po to dziadek się powiesił, żebyś go teraz huśtał!

Paweł Duda, Czempin

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Daniel Bura
Za Rysunki: Jarosław Czarnecki

Nadchodzi pierwszy prawdziwy HIT w skali światowej. „Mortyr" jest następcą gier „Quake" i „Unreal", bardzo poważnym konkurentem „Half-Life" i „Aliens vs Predator", głęboko czerpiącym wzory z legendarnego „Wolfensteina".

Konkurs GK

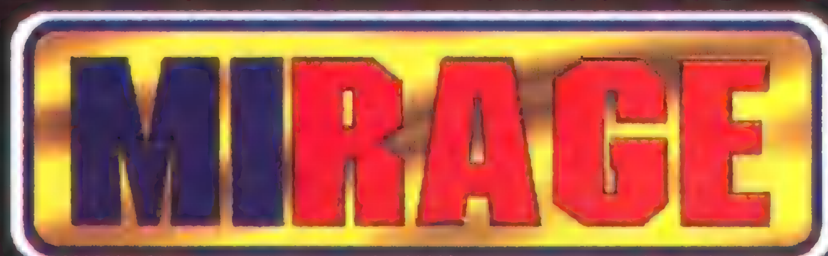
MORTYR

Kim był Jurgen Mortyr?

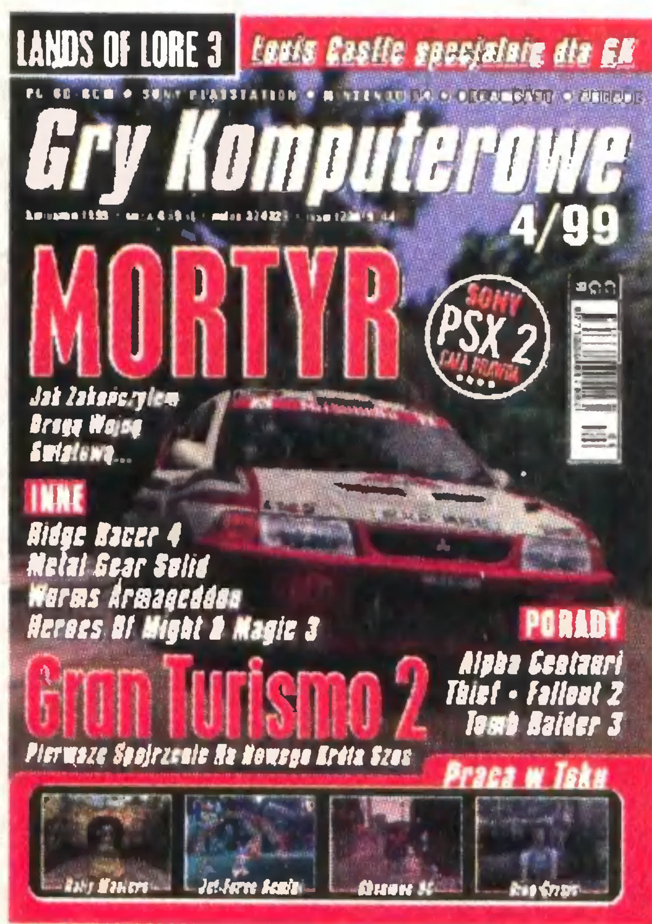
NAGRODY:

- 5 GIER „MORTYR"
- 5 KOSZULEK
- 5 KUBKÓW
- 5 PLAKATÓW Z AUTOGRAFAMI TWÓRCÓW

NAGRODY UFUNDOWAŁ



ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „MORTYR" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO KOŃCA MAJA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LIPCOWYM. POWODZENIA!



GK 4/99 Porady: Alpha Centauri [1], Thief [2], Fallout 2 [3], Tomb Raider 3 [4] **Cena 4.99**



GK 3/99 Porady: Thief : The Dark Project [1], Gangsters, Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [3] **Cena 4.99**



GK 2/99 Porady: Settlers 3, Colin McRae Rally [3], Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [2] **Cena 4.99**



GK 1/99 Porady: Populous 3, Colin McRae Rally [2], Grim Fandango, Tomb Raider 3 [1] **Cena 4.99**



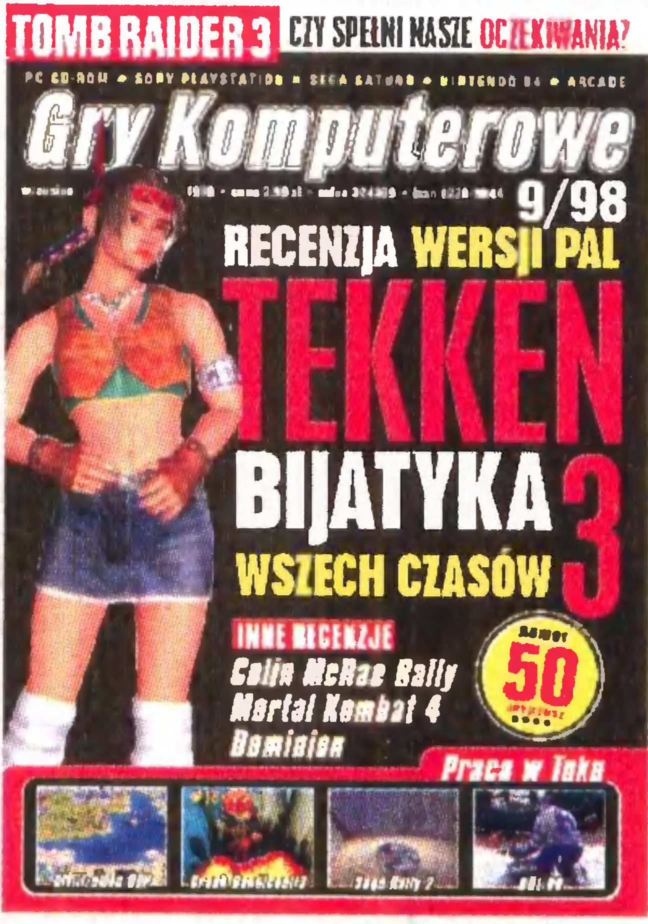
GK 12/98 Porady: Hopkins FBI, Nightlong, Colin McRae Rally [1], Dune 200 [2] **Cena 3.99**



GK 11/98 Porady: X-Files, Final Fantasy 7 [3], Dune 2000 [1] **Cena 3.99**



GK 10/98 Commandos, Unreal [2] Sanitarium, Journament Project 3, Final Fantasy 7 [2], **Cena 3.99**



GK 9/98 Porady: Might & Magic VI, Final Fantasy 7 [1], Unreal, MK Mythologies [2] **Cena 3.99**



GK 8/98 Książe i Tchórz, Die By The Sword, Quake 2, StarCraft [3], MK Mythologies [1] **Cena 3.99**



GK 7/98 Porady: Mysteries Of The Sith [2], Reah, Resident Evil 2 [2], StarCraft [2] **Cena 3.99**

NUMERY ARCHIWALNE

JAK ZAMAWIAĆ

Dokonaj wpłaty na poczcie lub w banku (blankiet, dostaniesz go na miejscu) odpowiednią kwotę pieniędzy na rachunek bankowy:

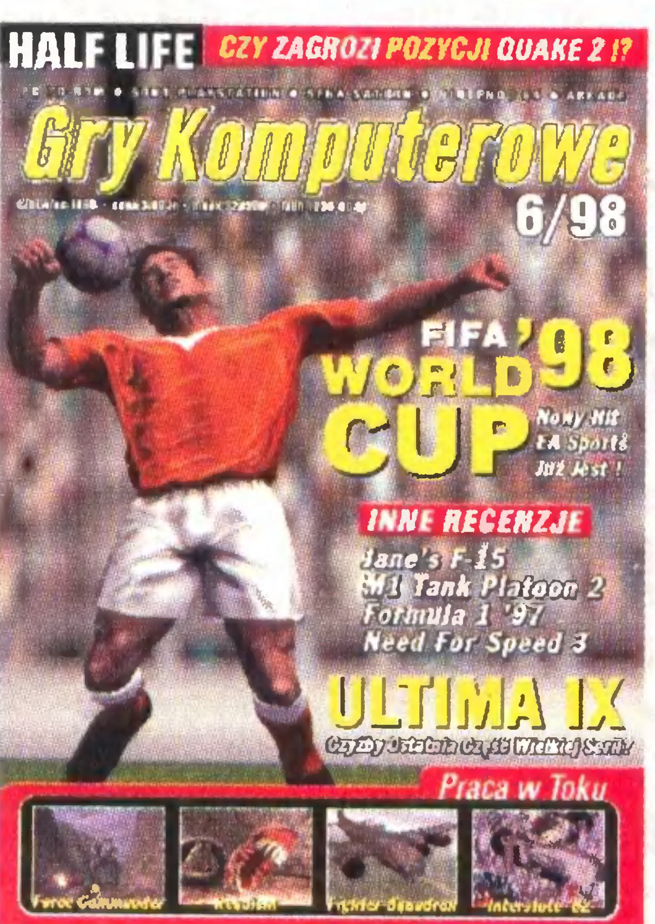
Computer Graphics Studio, PKO BP XII O/W-wa, nr r-ku 10201127-314295-270-1

Koniecznie na odwrocie blankietu (miejsce na korespondencje) napisz wyraźnie czego dotyczy Twoje zamówienie np. GK nr 2/99 i podaj jeszcze raz swój adres.

Ile to kosztuje? Zamawiając jeden lub dwa numery płacisz według cen detalicznych. Przy zamówieniu trzech i więcej numerów płacisz **3 zł** za numer w zwykłej edycji lub **5 zł** za numer **w edycji z płytą CD.** Do tego należy jeszcze doliczyć jednorazowo **2 zł** kosztów wysyłki za jeden lub dwa numery, a **3 zł** jeśli zamawiasz trzy lub więcej.

Termin realizacji zamówienia wynosi do 30 dni.

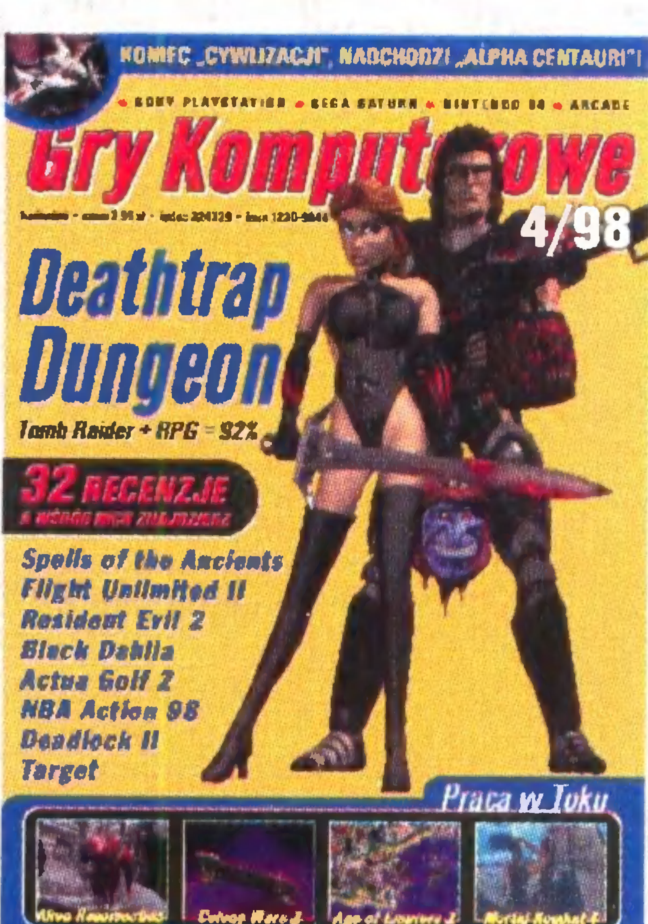
W redakcji znajdują się również starsze numery pisma „Gry Komputerowe".



GK 6/98 StarCraft [1], Jack Orlando, Mysteries Of the Sith [1], Rebellion, Resident Evil 2 [1] **Cena 3.99**



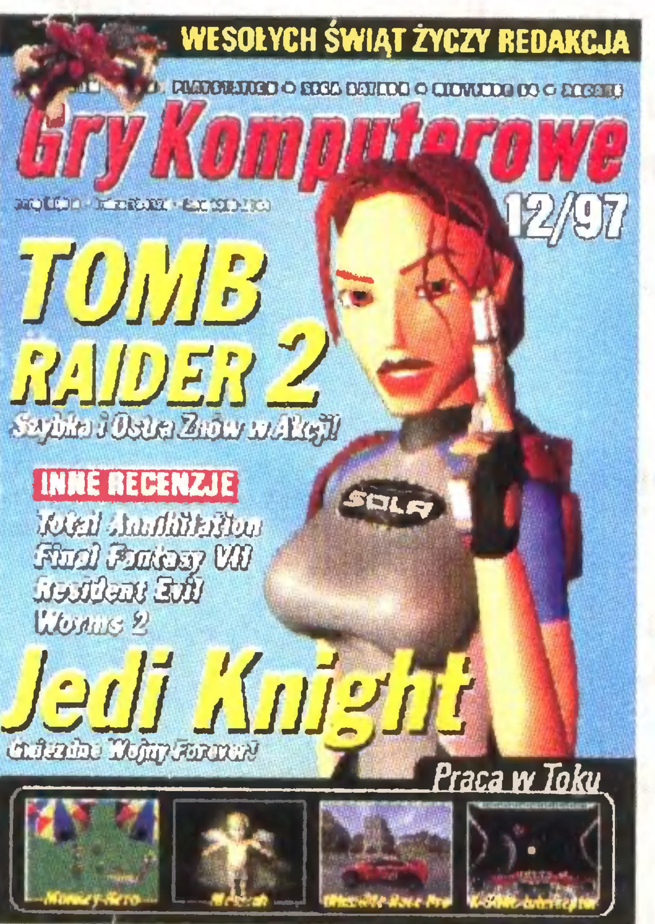
GK 5/98 Porady: Black Dahlia, Blade Runner, Sub Culture, Zork Grand Inquisitor, TA [3] **Cena 3.99**



GK 4/98 Porady: Tomb Raider 2 [3], Total Annihilation [2], Wing Commander V, I-War **Cena 3.99**



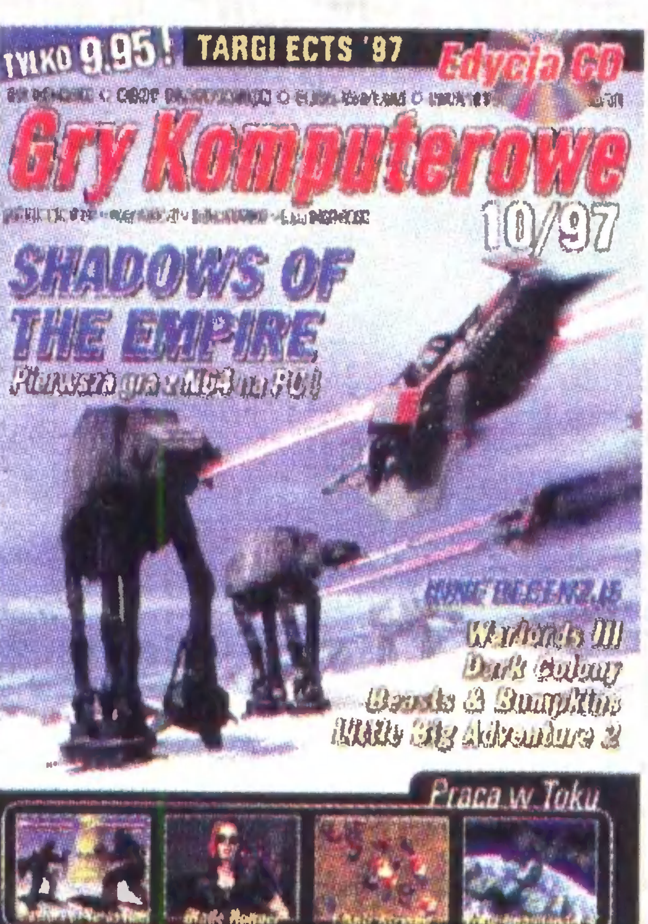
GK 3/98 Tomb Raider 2 [2], Total Annihilation [1], Monkey Island 3, Imperium Galactica **Cena 3.99**



GK 12/97 Porady: Dark Colony [2], X-Com: Apocalypse [3] **Cena 3.99**



GK 11/97 Porady: Smocze Historie, Dark Colony [1], X-Com: Apocalypse [2] **Cena 3.99**



GK 10/97 Porady: X-Com: Apocalypse [1], X-Wing vs TIE- Fighter [3] **Cena 3.50**



GK 9/97 Ace Ventura, 3 Czaszki Tolteków, Blood, Dungeon Keeper, X-Wing vs TIE-Fighter **Cena 3.50**

PROMOCJA! Na Egzemplarze z Płytą CD 5 zł ZA 1 EGZEMPLARZ*
* Oferta ważna przy zamówieniu trzech lub więcej numerów

ul. Okopowa 78, 01-042 Warszawa, tel./fax 636-82-53 tel. 838-60-01 wew. 254

Godziny otwarcia: Poniedziałek-Piątek 10.00-18.00 Sobota 10.00-15.00

TANIE ZESTAWY KOMPUTEROWE

Procesor: Intel® Celeron™ 300A, Płyta główna: BX cel, RAM: 32MB SDRAM, Dysk twardy: 3,2GB UDMA, CD-ROM 32x speed, Stacja 3,5", Karta grafiki: VIRGE 4MB AGP, Karta dźwiękowa: SB 16, Głośniki 60W, Klawiatura, Mysz+pad, Obudowa MT

1899 zł





ZESTAWY KOMPUTEROWE z DVD

Używane zestawy Pentium 100-133 z monitorem kolor – do biur, magazynów

poniżej 1000 zł

MONITORY

LG Goldstar	15" SVGA 520SI LR NI	684 zł
	15" SVGA 57I LR NI OSD	750 zł
	17" SVGA 77I LR NI OSD DIGITAL	1295 zł
	17" SVGA SW 795SC 100MHz	1743 zł
	21" SVGA 216SC LR NI OSD DIGITAL	4965 zł
Samsung	14" 400B DIGITAL	610 zł
	15" CGK5507L 510S	782 zł
	15" CGB5607 510B	980 zł
	17" CGE7507T 710S	1382 zł
	17" CGH7609T 700P PLUS	2080 zł
	19" CSH9839T 900P	2684 zł
	21" CGX1609T 1000P	6024 zł

Tanie używane monitory .... od **150 zł**

Wymieniamy stare monitory na nowe.

Monitory firmy Deawoo, Daytek, ADI, CTX, Belinea, Sony i inne na zamówienie.

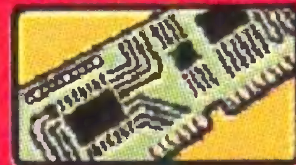
PAMIĘĆ RAM

DIMM 32MB	207 zł
DIMM 64MB	419 zł
DIMM 128MB	785 zł

DYSKI TWARDE

3,2GB Ultra DMA	545 zł
4,3GB Ultra DMA	597 zł
6,4GB Ultra DMA	690 zł
8,6GB Ultra DMA	800 zł

KARTY DŹWIĘKOWE



Sound Blaster 64 AWE OEM	175 zł
Sound Blaster LIVE PCI	307 zł

KARTY GRAFICZNE

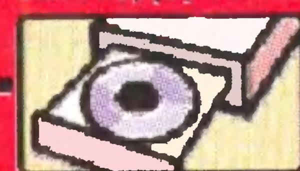
Intel 740 AGP 8MB	186 zł
STB Velocity AGP 8MB	302 zł
STB Velocity 4400 AGP 16MB	600 zł
Creative Riva TNT AGP 16MB	620 zł
- Akceleratory VooDoo	
VooDoo I 4MB	280 zł
VooDoo II 12MB	520 zł
Creative VooDoo II 12MB	580 zł
Creative VooDoo Banshee PCI 16MB	540 zł

NAPĘDY DVD

PIONEER 4x	549 zł
Samsung 4x	549 zł
Hitachi 4x	530 zł
SONY 4x	570 zł
Karty MPEG2	tel.

Montaż GRATIS

W rozliczeniu przyjmujemy stare napędy CD-ROM



DRUKARKI

Hewlett Packard	DeskJet 695	713 zł
	DeskJet 720C	1100 zł
	LaserJet 1100	1650 zł

Wymiany drukarek – w rozliczeniu przyjmujemy używane



Drukarki firm: Lexmark, Epson lub innych firm na zamówienie.



PAMIĘCI do wszystkich typów DO NOTEBOOK-ów

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA NA CAŁĄ POLSKĘ



wszelkiego rodzaju **KABLE KOMPUTEROWE**

MODERNIZACJE

Wymieniamy stare podzespoły na nowe

Umożliwiamy zakupy podzespołów, części i akcesorów – nietypowych → Na zamówienie

Sprzedaż na RATY

Jak dojechać





Zadzwoń po aktualne ceny 636-82-53

K O M P U T E R Y * K O N S O L E * A K C E S O R I A

ul. Okopowa 78, 01-042 Warszawa, tel./fax 636-82-53 tel. 838-60-01 wew. 254

Godziny otwarcia: Poniedziałek-Piątek 10.00-18.00 Sobota 10.00-15.00

Wszystkie ceny zawierają 22% podatku VAT !

EMPiK

SKLEP WIRTUALNY

najbliższy

DOBRY

sklep

PRASA I KSIĄŻKA

MUZYKA

PERFUMERIA

MULTIMEDIA

http:/www.empik.com/sklep

Microsoft Internet Explorer

Widok Przejdź Ulubione Pomoc

Zatrzymaj Odśwież Start Szukaj Ulubione Historia

WITAMY W INTERNETOWYM SKLEPIE EMPIK

hosted by AGS New Media

http://www.agsmedia.pl

AGS New Media

NIE MUSISZ TYLKO CZYTAĆ
MOŻESZ GRAĆ!

8 GIER NA CD
PEŁNA WERSJA: ADVENTURE GAME + GRYWALNE DEMA: DRIVER, BLOODLINES, RETRO FORCE, RUGRATS, TANK RACER, ROLLCAGE + WIDEO: RIDGE RACER TYPE 4

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 5/99

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn Nr 5

RECENZJA + DEMO!
DRIVER
GDY ZWYKŁY WYŚCIG NIE WYSTARCZA...

PRZEJRZANE DO SZPI...
PLAYSTAT...
FINAL FANTA...
SILE...

PORADY:
FIFA '99
ZOSTAŃ MISTRZEM ŚWIATA!

POLSKA EDYCJA NAJPOPULARNIEJSZEGO PISMA O PLAYSTATION

CGS 9771427632990 05

ŚCIŚLE TAJNE
NOWA FORMUŁA



DRIVER

KOMPLEKSOWE PODEJŚCIE CZYLI RECENZJA PLUS WYRĄBISTE DEMO! **A PONADTO** WYWIAD Z APHEX TWIN I ALANEM SHEAREREM

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:
DRIVER, BLOODLINES, RETRO FORCE, RUGRATS, TANK RACER, ROLLCAGE
PLUS ROLLING DEMO GRY
RIDGE RACER TYPE 4
PEŁNA GRA ADVENTURE GAME

NUMER 5/99 W KIOSKACH OD 21.04.99